REPORTAŽA Bili smo na svjetskoj premijeri Tiberian Suna u Pragu !

HACKER

BROJ 52 RUJAN 1999. CIJENA 32.80 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

BRAVE HEART

SYSTEM SHOCK 2

DARK STONE

Special Report

Pretvorite svoj PC u konzolu

Hrvatska premijera

TIBERIAN SUN

ISSUE 52 SEPTEMBER 1999



28 DEN, 900 SIT, 8 KM

Carmageddon: DTR 2000 · Saboteur
The Wheel of Time · Alone in the Dark

autronic computers

POSLOVANJE BEZ AVANTURE

Posjetite nas u našem novootvorenom maloprodajnom prostoru u Gruškoj 22

Izaberite pravo rješenje

AUTRONIC PII 366 C (Poslovna linija)

CPU Intel® PII CELERON 366, 128k, PPGA
FIC CE31-A PENTIUM II, SOCKET 370, CHIPSET SIS EAGLE, VGA SIS 620 3D AGP 8 MB I AUDIO ESS
ES1938 ONBOARD, ULTRA ATA/66, KONTROLER ATA/66
DIMM 32 MB PC100 8ns
HDD WESTERN DIGITAL 4.3 GB, EIDE, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T., Data Lifeguard
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS
MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO
PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

4.480,00 kn

AUTRONIC PIII 450 (Profesionalna linija)

CPU INTEL PENTIUM III 450 MHz
Intel® SEATTLE-2, SE440BX (66/100 MHz FSB), AGP, ATX
DIMM 128 MB PC100 7ns
HDD IBM 16.8 GB (DESKSTAR 16GP DTTA-351680, 5400 RPM, Ultra ATA/33, EIDE)
MATROX MILLENNIUM G400, 16 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM
DVD-ROM HITACHI GD2500 IDE
CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4670 SOUND BLASTER
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V,90 INTERNI
MICROSOFT INTELLI MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT-2001 ERGOFORCE
PHILIPS COLOR MONITOR 107 BRILLIANCE 17", 1600*1200, LR, NI, DIGITAL KONTROL, ZVUCNICI, MIKROFON

13,995 Kn

MATIČNE PLOČE

KA-6110, Slot 1, VIA Apollo Pro 133 & Mobile South, 66/100/133 MHz FSB, Intel® PII / PIII / Celeron / Celeron PPGA do 1 GHz, 4 xDIMM (do 1 GB, ECC memory support), 1xAGP / 5xPCI / 2xISA slots, Ultra DMA/66, ATX sized	NOVO	799 Kn
KZ-6000-V, Socket 370, VIA Apollo Pro Plus, 66/100 MHz FSB, Intel Celeron PPGA od 366-500 MHz, 3xDIMM, 1xAGP/4xPCI/1 x AMR/1xISA slots, Ultra DMA/66, S.M.A.R.T., Baby AT sized	N O V O	710 Kn
CP11Z, Socket 370, Intel 440ZX chipset, 66/100 MHz FSB, 2 x DIMM (up to 256 MB of SDRAM), 1 x AGP / 5 x PCI / 2 x ISA slots, S.M.A.R.T., ATX sized	NOVO	699 Kn

GRAFIČKE KARTICE

MATROX MILLENNIUM G400, 16 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM	NOVO	1,111 Kn
MATROX MILLENNIUM G400, 32 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM	NOVO	1,608 Kn
DIAMOND VIPER V770 ULTRA, 32 MB SDRAM, AGP 4X, RIVA TNT2 ULTRA, RETAIL		1,939 Kn
DIAMOND STEALTH III S540, 32 MB SDRAM, AGP 4X, S3 SAVAGE4 PRO+, RETAIL		1,037 Kn
STB VOODOO3 2000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, RETAIL		998 Kn

ZVUČNE KARTICE

CREATIVE LABS SOUND BLASTER AWE 64		302 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE SB4670, PCI, RETAIL		764 Kn
DIAMOND SONIC IMPACT S70, PCI, DirectSound 3D, 64 Voice ESS Maestro-II, AC97 Audio Codec	NOVO	181 Kn

DVD-ROM / DVD-KIT / CD RECORDERI

DVD-ROM TOSHIBA SD-M1212, 6X DVD / 24X CD, IDE		823 Kn
DVD KIT TOSHIBA SD-M1202 IDE DVD-ROM + MPEG II CARD, BOX		1,257 Kn
DVD KIT SONY DDU220E/H, 5X DVD + MPEG II CARD, EIDE, P&P, RETAIL		1,949 Kn
DVD-KIT CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X, 6X DVD-ROM + MPEG II CARD, RETAIL	NOVO	1,949 Kn
CD-RECORDER SONY CRX100E, 4x/2x/24x, IDE, REWRITABLE, INTERNI, RETAIL		1,934 Kn

MODEMI

3Com Alana DFI PCI, Voice FaxModem, V.90, PCI, Interni (Product ID: 662974-81)		385 Kn
3Com US Robotics Sportster, Voice FaxModem, V.90 / X2, Interni (Product ID: 005685-00)		783 Kn
3Com US Robotics 56K FaxModem, V.90 / X2, Externi, RETAIL (Model No. 5630)		906 Kn
Jaton Communicator V.90, Voice FaxModem, V.90 / K56flex , Interni, RETAIL		341 Kn
Jaton Communicator USB, Voice FaxModem, Rockwell, V.90, USB, RETAIL	NOVO	614 Kn
Jaton EXPLORER V.90, Voice FaxModem, TI Chipset, V.90 / K56flex, Externi, RETAIL	NOVO	559 Kn

PISAČI

EPSON STYLUS COLOR 440 (win) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi		1,109 Kn
EPSON STYLUS PHOTO 750 (win,mac), color, 1440 dpi, A4, photo-printer		2,198 Kn
HP LASERJET 1100 A4, 600 dpi, 8 str/min, 2 MB		3,195 Kn
HP DESKJET 610C A4, Color, 300*600, 5 str/min	NOVO	753 Kn

OSTALO

IBM HARD DISK 22GXP DJNA-370910, 9.1 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB CASHE	NOVO	1,203 Kn
IBM HARD DISK 22GXP DJNA-371350, 13.5 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB CASHE	NOVO	1,566 Kn
TIPKOVNICA KEY TRONIC KT-800, PS/2, AT	NOVO	99 Kn
SKENER MICROTEK Phantom 336 CX, USB, A4, 1 prolaz, 36 bitni, 300x600/4800, Portabl (416x264x43 mm)	NOVO	990 Kn
CD-ROM PHILIPS 48 x Speed, EIDE	NOVO	470 K
EZONICS EZCAM DIGITALNA USB PC KAMERA	NOVO	55

U CIJENU NIJE URAČUNAT PDV 22%

DNEVNO AŽURIRAN KOMPLETAN CJENIK, NOVE KOMPONENTE I KONFIGURACIJE, POSEBNE POGODNOSTI POGLEDAJTE NA WWW.AUTRONIC.HR

Zagreb, Gruška 22, tel. 01/6153 - 500, fax. 01/
http://www.autronic.hr, e-mail: autronic@

HACKER

STAR WARS

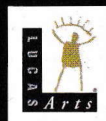
NAGRADNA IGRA

7 originalnih Star Wars igara

7 sretnih čitatelja će igrati originalne Star Wars naslove višestruko nagrađivane u svim vodećim časopisima za igre.

Imena dobitnika objavljujemo u sljedećem broju.
Dobitnicima će nagrade biti dostavljene poštom, 10 dana po izlasku sljedećeg broja Hackera.

HACKER



ACTIVISION

Na
DEALERI
KERNER (0
(031) Đakovo
PAST (049) Krap
741 749, FOTON (0
KONTO (034) Požega
482, FARN d.o.o. (052)
DEALERI - MALOPRODAJA:
IN SERVIS (042) 665 074, PRO
MISLAV INFORMATIKA (00387 8

Jer mi smo jedini časopis s kojim se igra



ilustracija: Tihomir Jauk

10 ulaznica za ekskluzivnu VIP projekciju filma

10 naših čitatelja osvojit će ulaznicu za najveći filmski spektakl godine - **hrvatsku grand premijeru** novih Ratova zvijezda u KD "Vatroslav Lisinski", 19. IX. 1999. u 18:30 h

Ulaznice će sretnim dobitnicima biti dostavljene poštom do 15. IX. 1999.
Imena dobitnika objavljujemo u sljedećem broju.

pretprodaja ulaznica na blagajni dvorane od 10.IX 1999.
PRIHOD JE NAMIJENJEN U HUMANITARNE SVRHE.
SVAKOG GLEDATELJA OČEKUJE POSEBAN POKLON.

Jutarnji LIST · autotehna CROATIA Canon · EUROPATRADE SONY · HACKER

HRVATSKI PLAYSTATION ČASOPIS

PSX

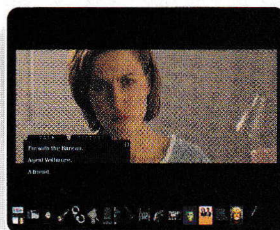
JOŠ DEBLJI, JOŠ OPŠIRNIJI, JOŠ BOLJI...

NAJAVE
TOMB RAIDER 4 ▸ X-FILES ▸ CRASH TR ▸ SPYRO 2

ODIGRALI SMO
FF8 ▸ SOUL REAVER ▸ STAR WARS ▸ V-RALLY 2 ▸ AFL 99 ▸ PLAYER MANAGER ▸ NBA PRO ▸ VIRUS ▸ DIVER'S DREAM ▸ JADE COCOON ▸ TARZAN ▸ MGS VR ▸ ECHO NIGHT ▸ OMEGA BOOST

HARDWARE
VOLAN ▸ PSX MIŠ ▸ KONTROLERI ▸ RUKAVICA ▸ PIŠTOLJ

HELPLINE
DRIVER ▸ BATMAN & ROBIN ▸ CIVILIZATION












STARI BROJEVI

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

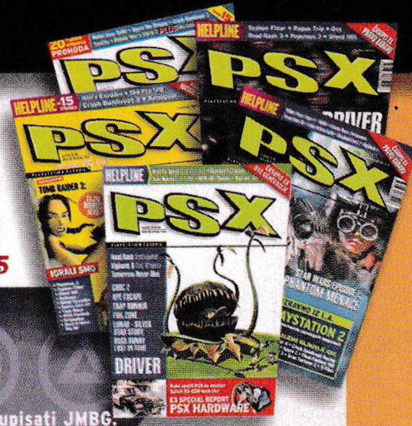
IME I PREZIME

ULICA I BROJ

POŠTA I GRAD

TELEFON

- broj 1
- broj 2
- broj 3
- broj 4
- broj 5



Uplatu izvršite na br. ž.r. 30105-603-42905. Svrha doznake: stari brojevi. Pod 'poziv na broj' obavezno upisati JMBG.

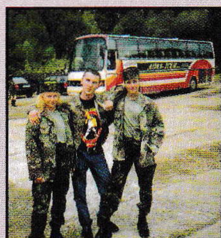
RUJAN 1999. BROJ 52 **HACKER** SEPTEMBER 1999. ISSUE 52

REPORTAŽA

TIBERIAN SUN PARTY U PRAGU

34

Electronic Arts je u tajnoj vojnoj bazi negdje u Češkoj organizirao svjetsku promociju Tiberian Suna, a Hacker vam u svojoj reportaži donosi djelić atmosfere.



TIBERIAN SUN

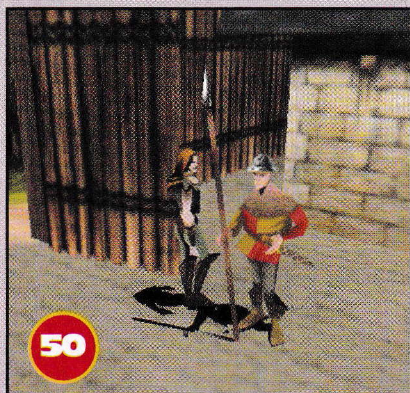


40

Čekanju je konačno došao kraj - stigla je najočekivanija igra svih vremena. Ponosno vam predstavljamo hrvatsku premijeru Tiberian Suna u Hackeru.

DARKSTONE

U iščekivanju Westwoodovog Noxa, EA nam je podario Darkstone - genijalni RPG rađen po predlošku Diabla.



50

RUBRIKE

11 UVODNIK
12 PISMA ČITATELJA
88 HACKER.NET
92 FILMOVIES
114 STRIP

HELP-LINE

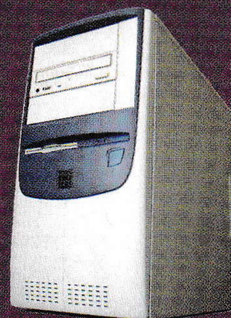
104 POTPUNI PROHOD - BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS



107 POTPUNI PROHOD - BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

HARDWARE

94 FIC MATIČNE PLOČE
94 HG SPOT CELERON 433



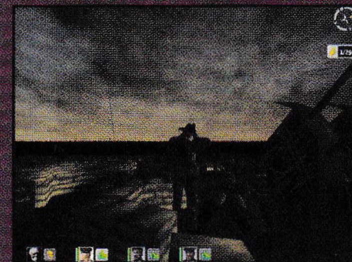
95 LOGITECH WINGMAN FORMULA
96 IBM DESKSTAR 16,8 GB
96 PIONEER 6X DVD
97 IOMEGA JAZ 2 GB
97 VOODOO 3 2000 PCI
98 ENCORE 4.1 ZVUČNIČKI SUSTAV
98 LOGITECH WINGMAN IGRAĆI KONTROLERI
99 MATROX MILLENIUM G400 32 MB
100 ASUS V3800 MAGIC
100 TK-970 WHALE SERIES MIDI TOWER
101 LABTEC LCS - 2420 GAME SERIES

RECENZIJE

40 TIBERIAN SUN
46 SYSTEM SHOCK 2



50 DARKSTONE
54 HIDDEN & DANGEROUS



58 SHADOWMAN
60 DISCWORLD NOIR
62 PIZZA SYNDICATE
66 MS NBA INSIDE DRIVE 2000
68 CIVILIZATION 2: TEST OF TIME
70 AMERZONE
72 RENT-A-HERO



74 WARHAMMER 40000: RITES OF WAR
76 LEGO RACERS
78 PSYCHIC FORCE: 2012
80 BLACK MOON CHRONICLES
81 MAYDAY

RECENZIJE P...

83 ROLAND G...
85 ARCAD...

POPIS OGLAŠIVAČA

ACS 84
ASSMAN 77
AUTRONIC 3
CONTINENTAL MEGASTORE 36
FOTO BADROV 79
HELIKOP .... KORICE
HG SPOT 101
INFO GAMA 82
INFOLAB 84
ISSA FILM I VIDEO 109
MEDVEDNICA 84
MELCOMP .... KORICE
MICROLINE .... KORICE
MICROSOFT 113
MT UREDSKA OPREMA 85
RECRO 52
SENSO 22.23
SMS RAČUNALA 67
TELEBIT 8
VELESAJAM 87
ZOLA 56

NAGRADNA IGRA

HACKER & Westwood STUDIOS

poklanjaju

5 kompleta

originalnih značaka

najočekivanije igre godine





5 najsretnijih čitatelja

osvojit će luksuzni komplet pozlaćenih značaka dviju sukobljenih strana - Global Defense Innitiative (GDI) i Brotherhood of NOD - koje nakon igara Command & Conquer i Red Alert ponovno susrećemo u igri godine - **Tiberian Sun**. Ovih pet kompleta jedini su primjerci u Republici Hrvatskoj!

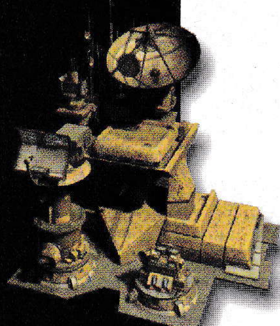


Kako osvojiti nagradu:

Ovaj originalni Westwoodov poklon paket možeš osvojiti ako izrezani kupon sa svojim podacima i brojem telefona pošalješ do 20. rujna na našu adresu: **Janus Press, Petrinjska 11, 10000 Zagreb** s na naznakom "Za NI Westwood"







5.335 kn + ...

Slažemo račun...

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ JANUS PRESS d.o.o.
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810, 4873 600
E-mail: hacker@janus.hr
WWW: www.janus.hr/hacker



DIREKTOR Senka Kušer senka@janus.hr

TEHNIČKI UREDNIK Tomislav Mijić tomislav@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA Krešimir Mijić marketing@janus.hr

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK Kristijan Žibreg chris@janus.hr

GRAFIČKI UREDNIK Igor Vranješ dtp@janus.hr

PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK Željka Mokos, Darko Poslek dtp@janus.hr

UREĐIVAČKI KOLEGIJ Damir Đurović (NOVOSTI), Patrik Pencinger (HARDWARE), Denis Kovačić (HELPLINE), Goran Račić (INTERNET)

SURADNICI Alan Graf, Berislav Jozić, Damir Rukavina, Dario Rakovac, Goran Stančić, Hrvoje Herceg, Karlo Kolar, Krešimir Lauš, Kristina Jeren, Mario Bošnjak, Miroslav Puljiz, Mislav Mataija, Tihomir Jauk, Vedran Januš

LEKTORICA Ankica Đerek lektor@janus.hr

PRETPLATE Branka Tadić prodaja@janus.hr

Reklamacije i upiti Radnim danom od 10 do 14 h

RAČUNOVODSTVO Nada Delač

AGENCIJA ZA MARKETING INTERMEDIA, Habdelićeva 4
Consulting & management
tel: 431 761, fax: 427 039
intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA JANUS STUDIO

TISAK HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

U znaku Tiberian Suna

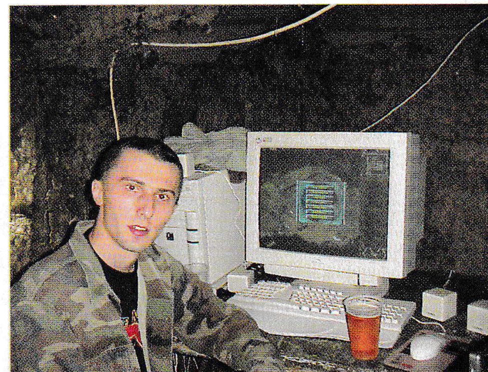
Ljeto je iza nas, a za sve poznavatelje industrije zabavnog softvera to znači samo jedno – pred nama je period apsolutne dominacije najboljih naslova koje smo čekali dugo, dugo vremena. Odmoreni, odmah smo uposlili sva redakcijska pera, pribavili najnovije informacije i napravili broj kojeg se ne bi posramile niti veće izdavačke kuće.

Osim apsolutnog hita Tiberian Suna koji se slavodobitno smiješi sa naših stranica, možemo se pohvaliti i **ekskluzivnom reportažom iz Praga sa svjetske premijere** ove dugo očekivane igre koja bi trebala biti poslastica za sve igrače, ali i velika financijska žetva koja će zadovoljiti apetite glavnih i odgovornih za njen uspjeh. Premijera je zaista bila na nivou, a kako smo preživjeli vojnu invaziju te da li će glavni urednik podleći ranama čitat ćete u sljedećem broju.

Ovaj je broj specifičan i po tomu što smo iz njega izbacili PSX recenzije i ostavili, za sada, samo PSX info. Na taj smo način otvorili prostor za dodatne PC recenzije, a ostatak će PSX-aša informacije potražiti u svom PSX časopisu.



Pored dobrih naslova, u ovom se broju moram osvrnuti na završetak naše ljetne nagradne igre (pogledajte popis nagrađenih, možda se i vaše ime slavodobitno smiješi) ali i ukazati na našu specijalnu Tiberian Sun nagradnu igru u kojoj možete osvojiti zaista vrijedan poklon – originalni paket Tiberian Sun značaka kojih je, ističemo, zaista ograničen broj i koje se ne mogu nigdje drugdje nabaviti nego u vašem časopisu.



Izravno iz glavnog stožera GDI-evih vojnih snaga u vojnom kompleksu negdje u Češkoj.

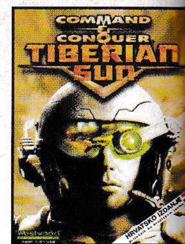
Čitajte nas, pišite nam...

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

50 nagrada za 50 čitatelja

Voodoo 3 kartica – Dominik Radić, Split, Drago Marić, Zagreb • **PlayStation** – Ivan Horvat, Rijeka • **MS Sidewinder FFvolan** – Marijan Hoborka, Zagreb • **MS Digital SoundSystem** – Tomislav Plečko, Zagreb • **Daredevil volan** – Andrea Petrić, Pula • **Cyborg 3D Pad** – Krešimir Antolić, Popovača • **Top Gun Platinum joystick** – Mislav Bano, Slavonski Brod, • **Genius F22 joystick** – Vedran Šošević, Rijeka • **Top Gun joystick** – Šime Knežević, Zadar • **3DFX Banshee kartica** – Josip Fabijanić, Novska • **PC Media 56K fax modem** – Marko Križan, Zagreb • **X Wave192 PCI zvučna kartica** – Andrija Koncani, Šibenik • **DTK Stereo Sound System** – Mladen Jurić, Zagreb • **Cobra Deluxe Joystick** – Borjan Čavić, Koprivnica • **Joy Boy Fighter Game Pad** – Tomislav Antonović, Čakovec • **Smart Game Card** – Filip Krpan, Varaždin, Zdravko Marijić, Slavonski Brod • **iMac/PC USB prozirni miš** – Vjeran Marijašević, Osijek, Renato Mendeš, Vinkovci, Robert Filipi, Šibenik • **Condenser Microphone** – Bruno Ribarić, Virovitica, Ambroz Grgićević, Jelsa • **PC FM Radio Card** – Goran Petrović, Zagreb • **Mjesečna pretplata za Internet** – Hrvoje Križan, Zagreb, Andrea Beneta, Zagreb • **3-mjesečna pretplata za igraći server** – Marko Županić, Zagreb, Miroslav Ćuk, Zagreb • **MS Encarta Standard** – Jelena Spaić, Zagreb • **10 CD medija za snimanje** – Stanko Rogoz, Split, Vlado Novosel, Rijeka, Igor Litvić, Zagreb • **Lands of Lore 3 igra** – Nino Grgić, Bjelovar • **Alpha Centauri igra** – Velimir Baksa, Varaždin • **Turok 2 igra** – Zoran Šimić, Trogir • **Superbike WC igra** – Damir Leović, Omiš • **Need for Speed 4 igra** – Dubravko Madunović, Čepin • **Deer Hunter igra** – Lana Busić, Zagreb • **3D Studio Max 2 knjiga** – Ivica Švaljek, Radoboj, Petar Horvat, Čakovec • **Internet knjiga** – Milan Dančuo, Vrbovec, Jurica Lisac, Požega • **Corel Draw 8 knjiga** – Davor Grabovac, Split, Matej Golubić, Daruvar • **Savršeno ubojstvo DVD film** – Damir Vidović, Bjelovar • **Armageddon DVD film** – Mišel Tepša, Biograd • **Pregovarač DVD film** – Nenad Kovačiček, Zabok • **Svemirski vojnici DVD film** – Juan Osmak, Veliko Trojstvo • **Vojnik DVD film** – Zdenko Hegeduš, Vinkovci • **Hacker majica** – Darko Marendić, Split, Edo Šoić, Rijeka • **Macromedia Dreamweaver** – Dražen Vuković, Samobor

PISMA ČITATELJA



Bilo je samo pitanje vremena kad ćete nam u ovu rubriku početi slati stripove i ostale uratke. Primjerice, samo ovaj mjesec smo dobili nekoliko stripova i nekoliko desetaka obrada naših fotografija koje smo objavili u Hackeru u našoj reportaži sa E3-a.

PIŠITE NAM



POŠTOM "Janus-Press d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

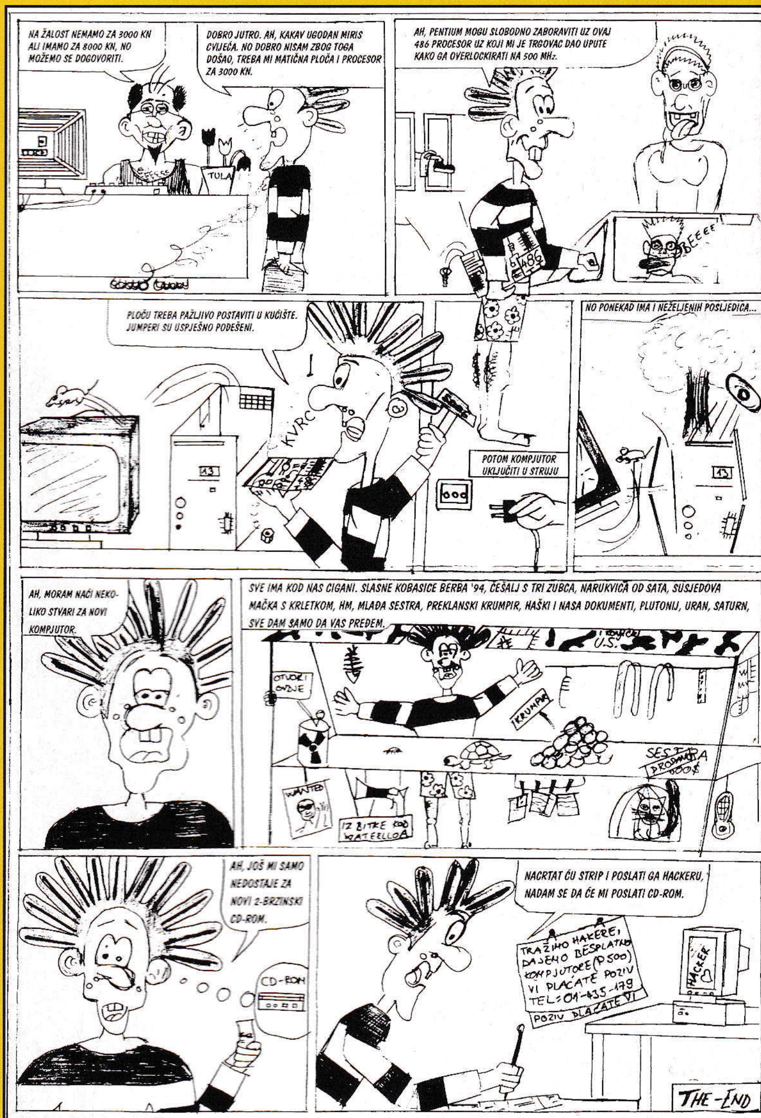
MAILOM hacker@janus.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

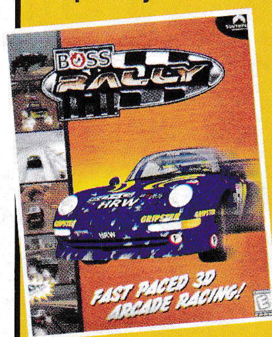
NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom ili mailom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu

PISMO MJESECA

Tomašević Tomislav iz Brestovca je konačno razbio ustaljeni ritam i sadržaj vaših pisama s kojima se naša vjerna Ankica svakodnevno hvata u koštac. Naime, kad je taj dan Ankica svojim uobičajeno dominantnim koracima nonšalantno ušetala u moj ured tajanstveno se smiješeći, pomislio sam kako će tražiti povišicu ili dati otkaz. No tek je perolaki elegantni pokret njene ruke otkrio zagonetni papir koji je sletio na stol (na koji svakodnevno slijeću svakojaki radovi, uratci, tekstovi, materijali itd). Ankica se gipko okrenula oko lijevog boka i mačkastim pokretima otputila prema izlazu dobacivši mi zadovoljnim osmijehom tek kod vrata: «Ovaj puta nisam morala dugo birati». Dragi naši čitatelji, pred vama je pravi pravcati strip i to kakav – izravna konkurencija našem Igoru Stančiću, autoru kontroverznog Hackerovog stripa. Bravo za Tomislava koji je s pravom zaslužio originalnu igru koju mu poklanjamo.





Tomislav je na vlastitom primjeru pokazao da se originalnost nagrađuje

IGRE NA HACKCD-U

P Pogledajte HackCD-ove od broja 14 do kolovoškog (s iznimkom broja 15) – imali ste puno igara. Sada ih imate puno manje, a previše ostalih sadržaja koji uzimaju dragocjeni prostor. Poradite malo na tome.

Melkior Ornik, Zgb

O Ispravno uočavaš, no pogrešno zaključuješ. Tada su demoi bili u prosjeku veliki 20-ak MB, a danas su cca 40 ili 50 MB. I u tome je sva mudrost. Dokaz ti je ovomjesečni redizajnirani HackCD koji ima 10-ak probranih demoa stvarno odličnih igara. Mogli smo vam staviti 50 bezveznih shareware igara ili demoe pravih blockbuster naslova čije najave čitaš u Hackeru. Što bi ti radije volio?

OŠTEĆENI CD

P Dragi HACKERovci, imam 28 godina i čitam vaš časopis otkako je počeo izlaziti. Moj me posao veže uz ozbiljnije stvari na računalu pa se vrlo rijetko igram na njemu, ali svejedno volim uz Hacker pratiti napredak igraće industrije. Nedavno sam koristio vaš CD i slučajno ga malo iskrivio, ali dovoljno da se više ne može pokrenuti. Zamolio bih vas da mi poklonite vaš redakcijski CD, dakako, ako još postoji u vašoj redakciji, i ako ga više ne trebate.

Pozdrav iz sunčane Opatije, Igor

O Nema problema. Oštećeni CD ćemo uvijek besplatno zamijenimo čitateljima. Dovoljno je da problematični CD osobno doneseš u redakciju ili nam ga pošalješ u omotnici na našu adresu (ne zaboravi nam javiti svoju adresu)

OMALOVAŽAVATE N64!

P Zašto se u N64 u vašem časopisu toliko omalovažava? Još uvijek me proganja natpis iz ožujskog broja "N64, što je to?", a da i ne spominjem činjenicu da, osim Zelde, niste recenzirali nijednu drugu igru. Ako je Hacker zaista časopis za ineraktivnu zabavu, onda biste trebali spomenuti N64 malo više.

p.s. Hoće li ikada svjetlo dana ugledati časopis SPECIJALIZIRAN za N64? Nadam se da hoće (kad već ima za PlayStation)

Marko iz Dubrovnika

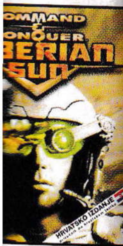
O Hacker od jeseni postaje časopis koji se bavi PC publikom, što ne znači da ćemo zanemariti zanimljive vijesti iz konzolaškog svijeta. Međutim, naše izdavačko poduzeće neće izdati specijalizirano N64 izdanje sve dok u Hrvatskoj bude tako mali broj njegovih korisnika.

POŠALJITE MI CJENIKE

P Imam jednu želju koju ćete mi, nadam se, ispuniti. Naime, želio bih da mi pošaljete cjenik bilo kojeg vašeg oglašivača na moju adresu.

Hrvoje Križan

O Ne šaljemo prohode, cheatove niti cjenike oglašivača na adrese naših čitatelja. Upućujemo te na oglase naših oglašivača u kojima su nerijetko i cijene – ako nisu, obično imaš telefonski broj ili Internet adresu gdje možeš doći do cjenika.



kojima se
ajeno
sam kako

IKE
ju ćete mi,
aime,
jenik bilo
moju
oje Križan
,
e oglaši-
elja.
naših
rijetko i
imaš tele-
esu gdje

JAVNA SRAMOTA

Nikada ne bih slao pismo u kojem pljujem nekog određenog čitatelja ili urednika, ali pismo «Zagrebancije pretplatnika» Vedrana Galete koje ste objavili u prošlom broju je bilo previše. Naime, pročitavši ga, sjetio sam se da je slično pismo bilo objavljeno u BUG-i i provjerom sam ustanovio da sam bio u pravu – provjerite i sami prolistavši BUG broj 65 (travanj 1998.) – samo što je pismo bilo od drugog autora i bilo je nagrađeno. Vedran Galeta u svom očajničkom pokušaju dobivanja nagrade tuđom zaslugom na svu sreću nije uspio. Predlažem da Vedrana pošaljete na jedan tretman baklavama iz podzemlja i nadam se da njegovo ime više neću vidjeti u rubrici Pisma čitatelja.

Igor Festić iz Pule

Zahvaljujemo što si nam ukazao na pokušaj «besramne rabote» kroz naš časopis. Očekujemo komentar Vedrana Galete i njegovo objašnjenje – ili možda ispriku?

ŽICAM STRANICE HACKERA

P Odoh ja do kioska kupiti Hacker. Prvo sam spazio da je jako tanak prema drugim brojevima. Kad sam ga čitao, opazio sam da fali 17 stranica, od 50. do 67. Molim vas da mi tih 17 stranica stavite u rujanski broj Hackera (ako možete).

Petar Nevak, Šenkovci

O Tvoj broj je očigledno greška Hrvatske tiskare. Pošalji nam ga (ili osobno donesi u redakciju) i besplatno ćemo ti ga zamijeniti. Želiš imati cijeli Hacker, a ne sastavljen od nekoliko dijelova, zar ne?

GDJE KUPITI NIGHTLONG?

P Imam jedan veliki problem. Nigdje ne mogu kupiti igricu Nightlong, a u Hackeru broj 49 sam pročitao da ste Karlu poslali jedini originalni primjerak. Možete li meni poslati jednu kopiju Nightlonga po povoljnoj cijeni.

Matija, Mursko Središće

O Nažalost, nemamo više nijedan primjerak te igre. Međutim, netom po izlasku spomenutog broja na tržište, naš oglašivač Continental Megastore je reagirao obavijestivši nas da se Nightlong može kupiti u njihovom multimedijskom dućanu u Savskoj 9.

ŠTO S 1300 KN?

P Upomoć! Imam 1300 kn. Brat mi govori da kupim N64, a prijatelj preporučuje PlayStation. Što da radim? Kupiti Nintendovu tehniku ili Sonyjeve monstrume? Playstation mi se malo više sviđa. Zapravo, svidjela mi se igrica Driver. Na Nintendu mi se svidjela Zelda. Molim Vas, pomozite mi.

Josip iz Imotskog

O Naša preporuka je PlayStation. Iako je N64 bolji, igara ima malo i skupe su. PlayStation korisnika je danas skoro 60 milijuna, ponuda naslova je impresivna, a konzola neće u mirovinu barem još dvije godine.

LITO '99

P Moram priznati da me je iznenadio vaš CD s goodiesima za NFS 3 i 4 i prošlomjesečni s pjesmom Lito '99. Dobra pjesma – prenesite moje čestitke JD Babeu, tj. Damiru Rogini. Nadam se da ćete i dalje objavljivati pjesme na CD-u.

O Iako nam to neće biti ustaljena praksa, jer ipak smo mi časopis za igre, i u ovom vam broju poklanjamo jednu stvar koju je remiksirao Damir Rogina, a možete je poslušati i na običnom CD playeru.





Odluke, odluke... Imaš 1300 kn i što kupiti? Sonyjevu malu sivu kutijicu ili suparnički mu Nintendov crni stroj za zabavu?



JA SAM ZA 2D!

P Iako igram 3D igre, jako me zanimaju i 2D. Prvo sam igrao Crve, onda Crve 2 pa onda Crve Armageddon. Onda sam prešao na Jazz Jackrabbit i Captain Claw, ali danas više nema dobrih 2D igara.

Ljubitelj 2D igara

O Potpisnik ovih redaka se slaže s tobom. Iako je 3D O.K., mislim da su neke igre kao rođene za 2D – no to u današnjem trendu većina proizvođača jednostavno ignorira. Ali hej, stigao je Tiberian Sun! Osim što je to zasigurno najbolji naslov ove godine, za nj ti ne treba nikakva 3D kartica.



▲ **Tiberian Sun je dokaz da se može napraviti hit-igra bez uporabe 3D ubrzivačke kartice**

PROVALA MJESECA

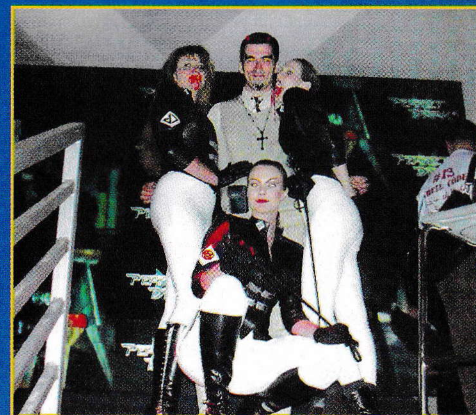
E3 – EVERLASTING EVIL EXPO

Da, bio sam tamo. I vidio sam bol, patnju i - teror. Bojim se da ovo pismo ne dođe u krive ruke. Bilo je to za vrijeme E3-a u Eleju – gradu mističnih događanja. Već od prvoga dana događale su se čudne stvari. Tada sam otkrio da je E3 samo paravan za mračne seanse u koje su upleteni i vaše kolege Krešo i Chris. Iza zastora se održavala nekakva vrsta magičnog obreda. Okupljeni su bili pod utjecajem crne magije i samoga Sotone. Kao da su bili opčinjeni nekom pojavom u sredini magičnoga kruga s krvlju upisanom zvijezdom - đavoljega znaka. Kad sam se sabrao, približio sam se i vidio da je osoba u sredini sam Šokre. Oči su mu žarile mržnjom dok je gledao svoje sadističke podanice kako plešu oko njega. Skrio sam se iza obližnjeg Microsoftovog štanda, uzeo par fotografija čina i pobjegao. Vraćajući se kući, primjetio sam da me slijede dva čovjeka u tamnim kaputima. Nisam im dobro vidio lica, ali mislim da je jedan bio Chris - Krešin čuvar. Ni sam ne znam kako sam im pobjegao. Kad sam se vratio kući, prelistao sam neke knjige o crnoj magiji i saznao da je Krešo možda medij preko kojega se Sotona obraća podanicima. Moramo nešto poduzeti.

Morate mi pomoći. Nemojte dopustiti da se Chris dočepa ovoga pisma. Sumnjam da su mi na tragu i da s njima surađuje i Patrik. Svaki put kad snimim nove aute s vašeg CD-a, NFS 3 zaštopa zbog nekog errora, a i Carcad mi ne radi. U knjizi magija piše da Sotonu mogu uništiti samo njegova dva brata - Horned Reaper i Damir Rukavina. I to pomoću davno zaboravljenog predmeta velike moći u kojega ga moramo zarobiti. Riječ je o CD-u s orginalnom igricom. Pomoću njega ću izvući Sotonu iz zaposjednutog Kreše.

P.S. Mislim da slika koju sam vam poslao najbolje svjedoči o mojim užasnim saznanjima.

Berislav Šego



◀ **Razotkriven je pravi motiv puta u Grad Tame – Elej – te prava osobnost Krešimira Mijića koji živi dvostrukim životom: kao Hackerov novinar i vampir. Ova užasna fotografija svjedoči o njegovom nezemaljskim, mračnim porivima. Za autora fotografije je ovo bilo previše – od traumatičnog iskustva trenutačno vegetira u šok-sobi Vojne bolnice u Zagrebu**

NOVOSTI

UVODNIK



Ljeto bez odmora

Nakon nekoliko mjeseci velikih vrućina i, za poneke, dugotrajnih i relaksirajućih odmora, sve se polako vraća u normalu. No, ipak, 1999. će biti jedna od rijetkih godina u svijetu računalne zabave zapamćena po prilično "radno" provedenom ljetu. Naime, čini se da su brojni izdavači konačno shvatili da, osim božićnih blagdana, postoje i druga povoljna razdoblja u godini kada bi bilo zgodno izdati svoje velike naslove i postići maksimalni marketinški učinak. U prilog tome dovoljno govore i činjenice da su se neki od trenutačno najvrućih naslova u igraćoj zajednici pojavili upravo usred vrelog ljeta - na čelu njih je Tiberian Sun, Jagged Alliance 2, Braveheart i niz drugih jednako zanimljivih igara. To je definitivno pozitivan pomak u nastojanju disperziranja prenatrpanog rasporeda izdavanja računalnih igara koje su dosad uglavnom svjetlost dana mogle ugledati u točno određenim, tzv. "povoljnim" dijelovima godine. Bilo kako bilo, najzanimljiviji dio godine u industriji računalne zabave je tek pred nama, a ususret nam dolazi i velika europska konvencija računalne zabave, ECTS 1999, na kojoj bi svakako trebao biti otkriven novi niz glasina i noviteta koji će pogoditi tržište elektronske zabave tijekom ostatka ove i početkom iduće godine. Uspješna budućnost toliko nam voljenih računalnih igara, možemo sa sigurnošću reći, sada je već višestruko zajamčen, a mi ćemo biti tu, uz vas.

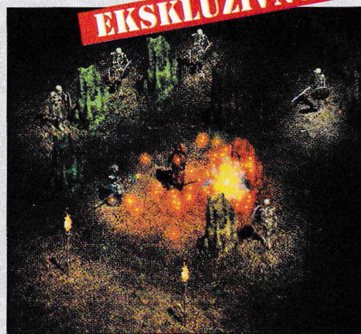
Damir Đurović

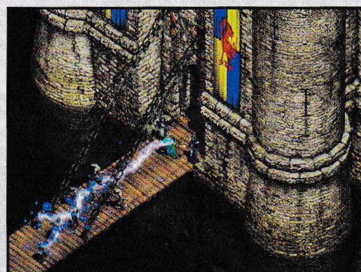
NOX

Westwood dovršava svoj novi projekt: akcijski RPG u stilu Diabla!

EKSKLUZIVNO







Neumorni Westwood ne posustaje! Nakon odličnog Tiberian Suna čiju recenziju možete pročitati u ovom broju, u Las Vegasu se užurbano dovršava Nox - nova Westwoodova frabšiza. Radi se o akcijskom RPG-u u kojem se od igrača zahtijeva taktički način razmišljanja kao u C&C-u, a borbe su vrlo brutalne, brze i nabijene adrenalinom. Nox najviše podsjeća na Diablo kojeg nitko do pojave Darkstonea (čiju recenziju možete također pročitati u ovom broju) nije pokušao direktno kopirati. Ako pogledate na priložene slike, vidjet ćete da je grafika uistinu impresivna, a efekti čarolija spektakularni. Znajući kako Westwood radi igre za mase te da se radi o fanatičnom razvojnom timu koji najveću pažnju posvećuje priči i atmosferi, ne treba sumnjati da se radi o još jednom potencijalnom hitu koji će napuniti kasicu prasicu u Electronic Artsu i Westwoodu. Trenutno se dovršava multiplayer kod za koji će Nox imati izvrsnu podršku, a izlazak igre se očekuje negdje u toku jeseni. Jedva čekamo!





IN

NAPISAO: *Damir Rukavina*

- **PIJENJE MAKIJATA U TKALČI.**
  Nema niš bolje nego barit komade dok oni gledaju ono, ku'š. A je ono stari mi posudi bembu na mjesec ono. Kuš? Ne? Dobro.
- **BIJELA ŠULJA I HLAČE KOJE MOŽEŠ OTPUHNUT (LAGANI MATERIJALI)**
  Pošto svi shvaćamo što će se nositi ovog ljeta, bilo bi krajnje vrijeme da (ne) kupujete tu divnu, divnu robu. *E! A ak ne vidim da je polenšark, to ti je ko da nije, kuš?* Ne? Dobro.
- **OTKRIVANJE PUPKA**
  E da, cure. Bilo je krajnje vrijeme da se ufurate u štos i da napokon kupite majice koje su toliko uske da jedva dišete u njima. Naravno, uz to idu štiklice od 90 stupnjeva.
- **JET SKI**
  E, da... došlo je ljeto. I krajnje je vrijeme da iz podruma izvadimo jet skieve koje nam je tata kupio nakon stečaja prošle firme i sjurimo se na obalu Španjolske. Ako nam se sluša komercijalni house.
- **BRILJANTIN U KOSI**
  Tako je. Kupujmo kile i kile i KILE briljantina koji će nam biti dostatan za trljanje u kosu tijekom cijelog ljeta. I ako vam itko kaže da će vam ovakvim ritmom brljanja po kosi, kosa u dvadesetoj izgledati kao da imate pedeset, on laže. LAŽE, KAŽEM VAM!

Hackerova nova In&Out tabela donosi prikaz ovomjesečnih trendova.

- **PEUGEOT 206**
  Mislim ONO! Nitko to više ne vozi. Taj auto je potpuno passee. Sasvim smo sigurni da nitko to više ne vozi. Evo, uzmite naš primjer. Prodali smo svoje peugeote i pokupovali si BMV-e. Oni nikada nisu out.
- **KARIRANE KOŠULJE**
  Više ne pašu na niš, kužiš?
- **PENTIUM 3**
  To računalo nas je toliko razočaralo svojim performansama da smo ih sve strpali na kup i zapalili. Neću niš kupovat dok ne dođe četvorka. I neka nema veze sa cijenom.
- **ZDRAV RAZUM**
  To vam je tak "prošli utorak" da mi nemrete vjerovat, ok?

OUT

PC INFO

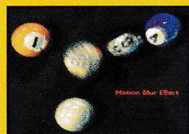
Tiberian Sun je tek izašao, a mi vam već podastiremo prve informacije o Command & Conquer: Renegade.



Uređuje i piše **Damir Đurović**

TECH INFO

Proizvođači 3D kartica najavljuju borbu za istrebljenja do kraja jeseni! Pročitajte kakve nove revolucionarne tehnologije nas očekuju.



Uređuje i piše **Patrik Pencinger**

NAJAVE

U ovom broju vam predstavljamo najave koje su misteriozno iščeznule iz prošlog broja.



Uređuje: **Damir Đurović**

PSX INFO

Iako smo maknuli PSX recenzije iz Hackera, i dalje objavljujemo najvažnije vijesti vezane uz konzolu.



U P O Z N A J T E

Firaxis Games

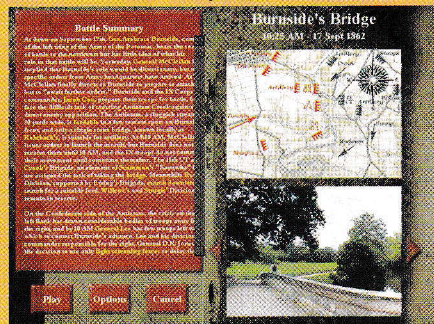
Velika imena iza velikih naslova

Tri velika imena prva su nam misao čim se spomene zasad još mala proizvođačka kuća Firaxis. Oni su svi redom bivši Microproseovci i svi su redom zaduženi za nastanak nekoliko danas uistinu legendarnih naslova, jednom rječju, oni su legende industrije računalne zabave. To su: Jeff Briggs, predsjednik i CEO Firaxisa, Brian Reynolds, čovjek kog u posljednje vrijeme ljudi najbolje pamte po zaslugama u stvaranju Alpha Centaurija, te posljedni od njih, ali sigurno širokom krugu ljudi najpoznatiji, Sid Meier, čije se ime veže za desetke fenomenalnih igara, bolje rečeno, teško da ćete i uspjeti pronaći igru na kojoj je ovaj čovjek radio, a da se ona poslije, osim po marketiškom uspjehu, nije uspjela proslaviti i po svojim kvalitetama.

Iz Firaxisovih razvojnih timova u posljednje dvije godine, koliko otprilike on i postoji, nakon odlaska njegovih osnivača iz Microprosea, izašla su dosada samo dva naslova, no i oni su bili dovoljni da taj tim konstruktivnih ljudi postavi u sam vrhunac svijeta računalne zabave. Prvi od njih dvojice, Sid Meier's Gettysburg, započeo je Firaxisov Civil War serijal o velikim povijesnim bitkama američkog Sjevera i Juga i uistinu bio dobro prihvaćen među ljubiteljima strategijskih igara. Godinu poslije svjetlost dana je ugledao i Alpha Centauri koji je doista prikazao Firaxis u potpunom sjaju i odisao kvalitetom kao i njegovi prethodnici, Civilization, Colonization i slični, na kojima je radio dio Alpha Centaurijevog razvojnog tima dok su još bilo pod okriljem Microprosea.

Da se Firaxis nakon prvih par uspjeha nije uobrazio i prepustio uživanju u financijskoj dobiti, nego da misli na igraću zajednicu općenito, posebice na svoje vjerne obožavatelje, dokaz je i niz naslova koje priprema za ovu i iduću godinu. Manji među njima, ali zbog svog opsega, ne i manji po važnosti, je prvi službeni expansion za Alpha Centauri pod nazivom Alpha Centauri: Alien Crossfire koji u ovu vrlo popularnu igru unosi niz noviteta, uključujući čak sedam potpuno novih frakcija i novi scenarij gdje vam je glavni cilj obraniti se od bivših starosjedilaca ovog planeta, aliena koji su se odlučili na nj vratiti i ponovno zagospodariti napuštenim domom ili, pak, stvari možete sagledati iz druge perspektive i staviti se na stranu malobrojnih aliena te pokušati ostvariti njihove težnje. Drugi, za jesen ove godine najavljeni naslov, Sid Meier's Antietam ujedno je i druga igra u spomenutom Civil War serijalu koja će vas uvući u povijesne borbe vezane uz veliku bitku kod Anitetama istodobno vam pružvši šansu da barem na trenutak promijenite tijek povijesti rata američkog Sjevera i Juga. Naslov koji smo ostavili za predstavljene na samom kraju ovog teksta trebao bi pobuditi najviše zanimanja, riječ je o trećem nastavku Civilizationa koji će koncepcijski uistinu nastaviti ondje gdje je prvi original stao te neće biti jedna od blijedih kopija kakvih smo se nagledali u posljednje vrijeme. Važno je još spomenuti da je Hasbro u suradnji s Firaxisom okupio skoro cijelu staru ekipu kreativaca koja je radila na prvom Civilizationu pa se unaprijed možemo veseliti vrhunskom užitku igranja koji će Civilization 3 itekako moći pružiti.



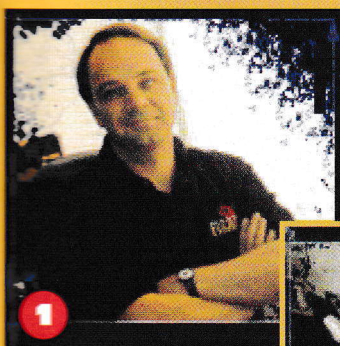


Sid Meier's Antietam - drugi po redu naslov u Civil War serijalu koji će nastojati izrazito vjerno reproducirati veliku povijesnu bitku kod Antietama





Alpha Centauri: Alien Crossfire - službeni expansion Alpha Centaurija stavljavam na izbor za sagledavanje stvari iz malo drugačije perspektive nakon povratka starosjedilaca ovog planeta u njihovu davnozaboravljenu domovinu





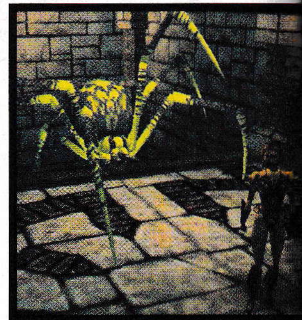


1 Sid Meier - direktor kreativnog razvoja i ujedno glavni dizajnerski mastermind Firaxisa, i ime koje se ljepi kao prefiks uz gotovo svaku igru ove proizvođačke kuće

2 Brian Reynolds - zamjenik predsjednika tvrtke te čovjek zadužen za vođenje svih većih projekata unutar Firaxisa

3 Jeff Briggs - predsjednik i CEO tvrtke, jednom rječju, veliki glavonja zadužen za brigu i vođenje svih Firaxisovih razvojnih timova

PC INFO



U svakom se broju možemo pohvaliti s nekom vrućom poslasticom za sve ljubitelje informacija "ispod pulta". U ovom broju razotkrivamo svekolikoj javnosti Neverwinter Nights - fantastični RPG pod okriljem Baldur's gate tima.

UKRATKO

Tajni projekt stvaratelja Wheel of Timea
Legend Entertainment, tim ljudi trenutačno zaduženih za razvoj Wheel of Timea po licenci najnovije verzije Unreal enginea i ujedno tvrtka koja je dobila prava za izradu Unreala 2, objavio je da postoji još jedan tajni naslov koji do sada nije otkrivan javnosti - možda ga prvi put službeno spomenu na ETCS-u u Londonu ove godine.

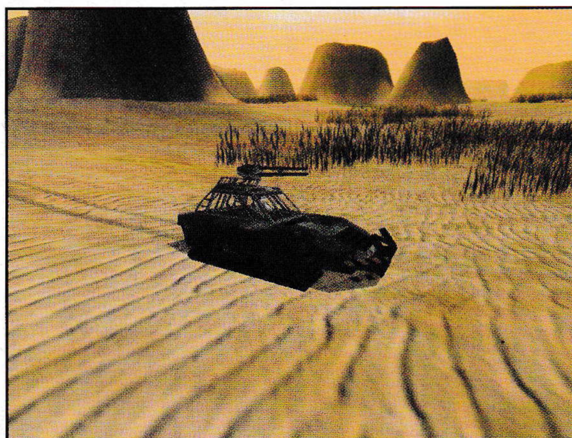
Monolith potpisao s Foxom
Monolith Productions učinio je vrlo dobar poslovni korak potpisavši višegodišnji ugovor s velikim Fox Interactiveom čime Fox dobiva prava na izdavanje najavljenih Monolitovih igara, ponajprije No One Lives Forevera i Sanityja, a Monolith priliku razvoja raznovrsnih naslova po Fox Interactiveovim licencama za filmove i serijale za PC i Playstation 2 konzole gdje će se primarno rabiti nova verzija Monlitovog LithTech 2 3D enginea.

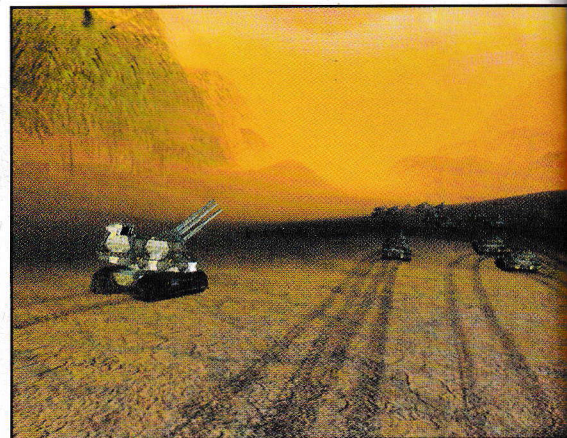
Battlezone Gold najavljen
Activision je objavio skori izlazak softverskog paketa Battelzone Gold koji će dovoljno zainteresirati ljubitelje ove strategije dok se konačno do konca godine ne pojavi u prodaji i službeni nastavak. U ovome Gold izdanju pronaći ćete patchanu verziju originalnog Battlezonea te dva službena expansiona, The Red Odysee i Battlegrounds, popraćena demo verzijom nastavka.

GROUND CONTROL

Novosti u RTS svijetu

Sierra je spremno objavila da u suradnji s Massive Entertainmentom radi na igri Ground Control, novom RTS naslovu vrlo inovativnih ideja i karakteristika ponajprije uočljivom po nevjerojatnim karakteristikama i izgledu 3D enginea koji ovu igru čini oku vrlo privlačnom. Iako je Massive Entertainment već podosta uložio u razvoj igre, još će mnogo truda trebati ne bi li bila dovršena do najavljenog datuma izlaska sredinom iduće godine.





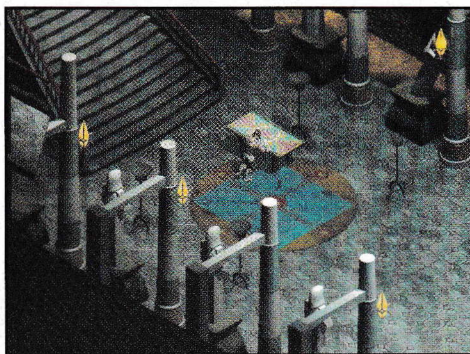
Atmosferičnost u Sierrinom Ground Zerou bit će postignuta nizom 3D efekata koji će prekrasne i tajanstvene krajolike učiniti još detaljnijima i apstraktnijima

POOLS OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

Povratak RPG legende

Prije otprilike jednog desetljeća, kad je jenjavala vladavina prastarih tekstualnih igara, prvo na AMIGI a poslije i na PC-u, pojavile su se sada već legendarne igre tzv. RPG Goldbox serijala. Svojedobno su bile prava poslastica za svakog ljubitelja pencil&paper RPG-ova te su, iako skromne, vrlo dobro primljene kod igrača. Nakon deset godina Mindscape je ponovno odlučio krenuti u nove RPG pohode i započeti svojevrsni novi serijal utemeljen na ideji starih Goldbox igara. S tom namjerom, u idućih pet godina Mindscape ili, točnije, Stormfront Studios, koji surađuje s njima, kani izdati serijal od tri Pools of Radiance igre, prva će nositi ime Ruins of Myth Drannor i u prodaji bi se trebala pojaviti koncem godine. Igra, osim što pruža niz vizualnih noviteta i vrlo dobro isprepletenu priču, bit će i prvi računalni RPG naslov koji će rabiti novi TSR-ov set pencil&paper pravila Dungeons&Dragons 3rd edition koja će se u svom pisanom obliku pojaviti tek koncem iduće godine, čime Ruins of Myth Drannon dobiva još jedan plus – bit će vrlo zanimljivo vidjeti koliko će uspješno Stormfront D&D 3rd edition uspjeti reinterpretirati u svojoj igri. No dosta priče, slike najbolje govore same za sebe, uskoro očekujte i opširniju najavu ovoga naslova.





Na prvi pogled Pools of Radiance rabi grafički engine vrlo sličan Baldur's Gateu, no obratite li pozornost na detalje, otkrit ćete da je riječ o sasvim novom i podosta naprednijem engineu

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Nintendo - sve za uspjeh

Kako bi pružio barem nekakav marketinški otpor pridošlome i odlučnokoračajućem Dreamcastu te se odupro glasinama koje već mjesecima kruže oko Playstationa 2, Nintendo je barem jedan mali dio tržišta nastojao zadržati za sebe drastičnim spuštanjem cijena svoje Nintendo 64 konzole. Naime, od ovog mjeseca cijena joj je u Americi nešto manja od 100 dolara.

Hoće li Warcraft 3 konačno biti najavljen!?

Blizzard je u javnost pustio informaciju da će na ovogodišnjoj konvenciji računalne zabave ECTS, u Londonu, prvi put službeno najaviti svoj idući naslov koji će uslijediti nakon izlaska sada već vrlo dugo očekivanog Diabla 2. Očekivanja igraćih krugova i glasine koje općenito kruže među njima govore da bi taj naslov mogao biti upravo dugo iščekivani Warcraft 3.

Flight Unlimted 3 otišao u gold

Žarkoočekivana simulacija letenja iz Looking Glass Studiosa konačno je otišla u gold izdanje - dok ovo čitate, započeo je postupak umožavanja. Izlazak same igre izravno kod softverskih distibutera očekuje se 14. 9., stoga se strpite još koji dan a onda navalite na ovu igru stvarno zavidne izvedbe.

Starcraft još uvijek na vrhu

Po brojnim izvještajima različitih medija, bez obzira na gomilu računalnih naslova koji su tijekom godine zatrpali tržište, Blizzardov Starcraft i dalje je među par najprodavanijih naslova za PC računala, gdje će, ako je brojkama vjerovati, još jedno kraće vrijeme i ostati. U svakom slučaju, ovakav razvoj događaja Blizzardu je iznimno dobro napunio novčanik.

Command&Conquer: Renegade

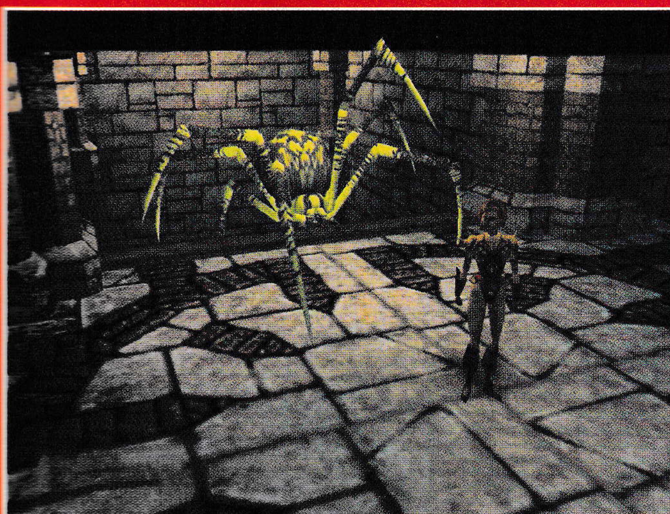
Novi C&C iz drugačije perspektive

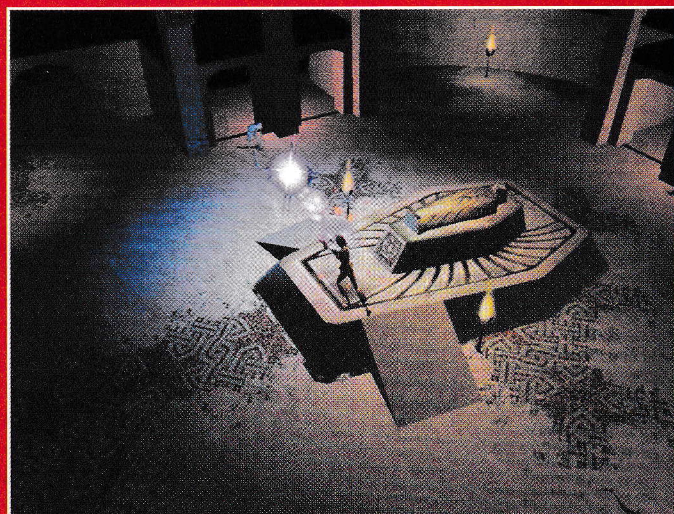
Nije prošlo ni par dana od izlaska monumentalnog Tiberian Suna kojim si je Westwood, čini se, ipak uspio osvjetlati obraz nakon nekoliko ne baš blistavih naslova, a već su počele kružiti informacije o postojanju još jednoga Command&Conquer naslova u razvoju. Ipak, ovaj put nije riječ o standardnom nastavku ove RTS strategije, nego o igri imena Renegade koja vas na sasvim drugi, akcijski, način uvlači u svijet C&C-a kroz pogled iz FPS perspektive. Detalji o samom naslovu bit će poznati, pogodili ste, tek sredinom rujna - nakon prvog predstavljanja igre na ECTS-u u Londonu.

Neverwinter Nights

Fantastični RPG pod okriljem Baldur's Gate tima

BioWare je ime tvrtke koje sada u svijetu računalne zabave znači vrlo mnogo, a tu su slavu njeni razvojni timovi definitivno zaslužili velikim uspjehom Baldur's Gatea koji je u svijet RPG igara unio toliko dugo očekivanu svježinu. Srećom, BioWare se nije odlučio nakon Baldur's Gatea zaustaviti, kreće punom parom naprijed u realizaciju svog novog idejno vrlo primamljivog RPG naslova. Ime mu je Neverwinter Nights, a sličnost s prošlim BioWareovim naslovom je tek u tome što je radnja igre također smještana u TSR-ov D&D svijet Forgotten Realmsa. Koncepcijski, je, vezano uz igru, vrlo važno napomenuti da će ona biti druga od zasad dvaju nadolazećih RPG naslova koji će za mehaniku igranja rabiti nova, tek najavljena TSR-ova/WOTC-ova Dungeons&Dragons 3rd edition pravila. S vizualne strane je sve učinjeno kako bi Neverwinter Nights zablistao u najvećem mogućem sjaju, za što će ovaj put biti zaslužna detaljima i mogućnostima prenatrpana modificirana verzija Omen 3D enginea koji se trenutačno rabi i pri izradi akcijske igre MDK 2. Još je jednu činjenicu potrebno naglasiti, Newervinter Nights je igra simultano razvijana za multiplayer igranje i za single player igru, čime će se pružiti dva sasvim različita tipa RPG igre koji će imati svoj posebni ugođaj. Uz novi BioWareov RPG veže se još niz zanimljivih informacija i karakteristika, no o samoj igri ćemo nešto detaljnije progovoriti kada njen razvoj malo odmakne – njen je izlazak najavljen, zasad, tek koncem iduće godine. Ipak, čini se da će se čekanje višestruko isplatiti pobornicima RPG igara.





▲ Mogućnost slobodnog rotiranja 3D kamere i zumiranja i odzumiranja čini Newervinter Nights još interaktivnijim i preglednijim za ugodno igranje

PSX INFO



Iznenađenje!!!!!!!!!!! Neuništivi PSX Info se vraća! Zasad se još ne zna koliko će potrajati, no vaša glad za informacijama o Playstationu uspjela je održati ovu rubriku na životu još jedan broj. Novi "PSX" ionako izlazi tek za desetak dana, a do tada – evo najnovijih zanimljivosti vezanih uz omiljenu magičnu sivu kutijicu.

UKRATKO

Resident Evil na koncertu

Prije desetak dana, točnije 25. prošlog mjeseca, u Tokiu je pod pokroviteljstvom Capcoma održan koncert na kojem je filharmonijski orkestar Novi Tokio izvodio glazbu iz sva tri dijela Resident Evil serijala (koji se, usput budi rečeno, u Japanu zove Biohazard). Da, sva TRI djela – prvi je put predstavljena glazba iz budućeg nastavka i većina kritičara se slaže da je čak atmosferičnija od one prije. O animacijama iz iste igre koje su prikazivane uz koncert čuli smo samo dobro, ali nažalost nismo uspjeli doći do njihovih isječaka. U sljedećem broju – sigurno!

Robbie Willims u Fifi 2000

Popularni pjevač nedavnog hita Millenium najavljen je kao izvođač glazbe za najnoviju verziju Fife. Njegovim hitom "It's Only Us" EA Sports nastavlja tradiciju poznatih imena i pjesama u najpopularnijoj Playstation simulaciji nogometa, no Gary Knight, jedan od europskih menadžera EA Sports-a kaže da će Fifa 2000 donijeti još mnoga iznenađenja ove jeseni. Jedva čekamo.

Unreal Turnament za Playstation 2

Epic Megagames je objavio svoje planove da engine Unreal Tournamenta prilagodi dolazećoj Playstationovoj konzoli i na njem utemelji svoju prvu igru za konzole. Dopredsjednik kompanije Mark Rein rekao je da unatoč tomu što su mnoge tvrtke tražile licencu Unreala za proizvodnju igara za PS2, Megagames ima svoje planove te da "sigurno neće za Playstation 2 kreirati samo engine, nego i igru temeljenu na njemu". O tome postoje li slični planovi i za druge konzole, kaže da unatoč grafičkim mogućnostima Segine konzole, ona ne raspolaže RAM-om i procesorskom snagom koji su im potrebni, dok Playstation 2 donosi oboje.

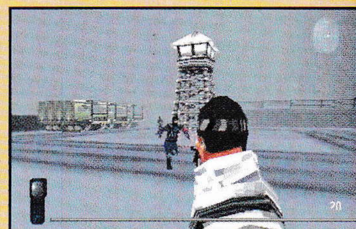
Bolje nego na N64!

Impossible Mission

Što god govorili različiti zagovornici Nintenda, u posljednje se vrijeme N64 ne može pohvaliti kvalitetnijim igrama nego su one na Playstationu. Još jedan dokaz tomu bit će i Playstation verzija Impossible Missiona, koja bi trebala biti dorađenija od one za N64. U akcijskoj avanturi u kojoj se kao Ethan Hunt probijate kroz dvadesetak misija napravljenih prema filmu Playstation će pokazati kvalitetu svog zvuka digitaliziranim razgovorima te nadmašiti Nintendo svojim detaljnijim grafičkim prikazom. Dodatna poboljšanja uključuju preciznije i lakše kontrole, kao i mogućnost automatskog nišanjenja, čega također nema na N64. Ne vjerujete u snagu Playstationa? Sačekajte još jedan mjesec i uvjerite se sami....







Još više ninji!

Tenchu 2

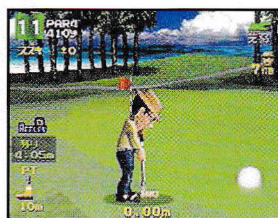


Dugo se šuškalo, a sada evo i službeno: sprema se nastavak najbolje ninja-igre za Playstation. Spoj špijunaže i borbe smješten u srednjovjekovni Japan predobra je formula da bi se zaboravila, pa nam Activision sprema nastavak koji će izdati Sony Music Entertainment Inc. Ovaj puta na izbor ćemo imati tri lika, bit će više misija s raznovrsnijim ciljevima te novih oružja i "oruđa". Tenchu 2 će također donijeti i mogućnost igranja udvoje, te level editor na kojem će igrači imati priliku izgraditi svoje misije. No sve to bit će samo dodatna šminka uspije li i nastavak zadržati atmosferu prvog dijela koja je bila – fenomenalna.

Spyro i Crash zaigrali golf

Hot shots 2

Iako je prvi dio ove šarene simulacije golfa prošao prilično nezapaženo, drugi se sprema na pohod na vrhove top ljestvica. Svoja nadanja za dobru prodaju programeri podupiru činjenicom da za Playstation ne postoji velik broj sličnih igara, kao i drastično poboljšanom grafikom u odnosu na prvi dio. Naravno, određenu težinu ima i činjenica da će igrač, osim uobičajenim likovima, moći zaigrati i u ulozi Crash Bandicoota ili poznatog zmaja Špire, ali tek kada to zasluži umijećem u igranju golfa.





Cool Boarders 4

Kako bi jedna zima mogla proći bez novog nastavka Cool Boardersa? Naravno, 989 Studios će nas i ove godine zabavljati vragolijama na snijegu u igri koju je ponovno obogatio još nekim licencama slavnih proizvođača boarderske opreme i slavnih imena u tom specifičnom sportu (Shaun White, Jim Rippey, Ross Powers, JP Walker, Michele Taggart – tko se razumije u boardanje, sigurno je čuo za neke od njih). Naravno, poznata imena nisu sve, stoga se igra hvali i velikim brojem staza, različitim načinima igre te dorađenim engineom za borbe na snijegu. Čini se da se ove zime nećemo moći ni okrenuti od boarderskih igara pa će tako i CB4 biti samo još jedan konkurent za najbolji naslov tog tipa. Vidjet ćemo tko će biti najbolji.

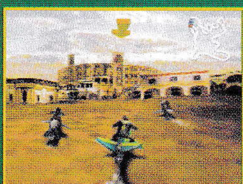
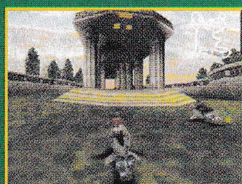






Treća sreća za utrke skuterima
Jet Moto 3

Nakon dvaju nastavka koji se nisu mogli nazvati briljantnima, malo će nas biti spremno izdvojiti novac za treći pokušaj 989 Studiosa da naprave kvalitetnu utrku skuterima. Natjecanje vozilima koja lebde u zraku daje mogućnost da se napravi uistinu brza i napeta utrka koja će igrača baciti u adrenalinsku groznicu kao što je to dokazao Wipeout. Treći dio Jet Motoa bi konačno trebao donijeti taj osjećaj brzine, bolju grafiku, više podloga i staza te hrpu dodatnih opcija kojima su prijašnji nastavci oskudijevali. Objavljene slike dosta obećavaju jer se već i na njima može vidjeti da je grafika okoline uznapredovala, a igrači i motori su mnogo detaljnije i realističnije nacrtani. Unatoč svim obećanjima programera, sa skeptičnim osmjehom očekujemo Jet Moto 3 jer 989 Studios još nikada nije uspio napraviti pravi hit u žanru vožnji, ma koliko bio blizu tome.

SPACE INVADERS

Originalne igre ovog naslova sjećat će se samo stariji igrači jer je to bilo još na arkadnim strojevima davne 1978. godine. Otada je ideja o alienima koji se polako spuštaju s vrha ekrana, dok ih odozdo napucava jedan brodić, doživjela veliki broj inkarnacija u različitim igrama s više ili manje uspjeha. Ove će zime Activision ponovno donijeti Invaderse na naše ekrane. U verziji za Playstation, PC i N64 alieni će se na više od dvadeset svjetova spuštati na igrača, a ako ništa drugo, barem će grafika biti bolja od one prije dvadeset godina. Da bi se igra dodatno osuvremenila, postojat će različiti skriveni i nagradni bonusi, nekoliko vrsta aliena, prepreka i naoružanja te animirane sekvence između nivoa. Ipak, bit će to samo ušminkana igra od prije mnogo godina.





UKRATKO

Time Crisis 3 ekskluzivno za Playstation

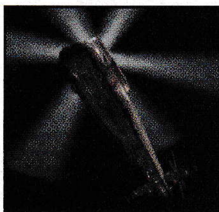
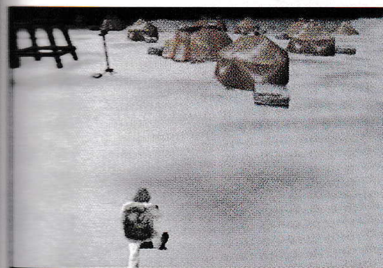
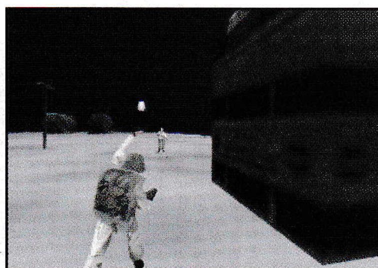
Prema nekim izvorima, Namco je počeo razvijati treći nastavak ove izvanredne pucačine za Plystation, ali se izlazak na tržište očekuje tek sredinom 2000. Već čujem vaše pitanje: gdje se skrio Time Crisis 2? Budući da je riječ o prebacivanju igre s arkadnog stroja na Playstation, a TC2 stroj treba dva monitora, čini se da drugi dio serijala nećemo vidjeti na našim konzolama. Portanje ove igre na Dreamcast ostaje upitno, tim više što Namcov specijalizirani svjetlosni pištolj Guncon, potreban za igranje TC-a, ne postoji u verziji za Seginu konzolu.

Hip-hop Trasher

Rockstar Games objavio je nedavno da će njihova buduća igra – Trasher Skate And Destroy – o kojoj smo pisali u prošlom broju, biti glazbeno popraćena uratcima mnogih slavnih hip-hop izvođača. Kao prva imena najavljeni su Afrika Bambaataa i Setsasonic, ali bi igra, najavljena za 15. studenog, trebala imati barem još nekoliko slavnih glazbenika iza svog naslova.

The Real Thing
Special Ops

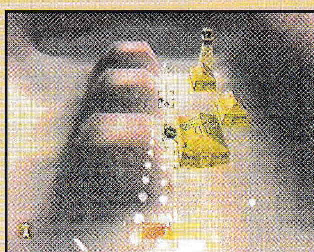
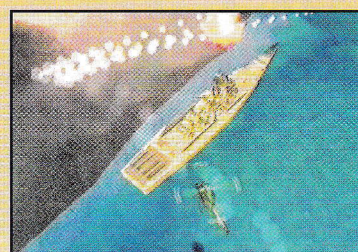
Ovo "Ops" je skraćenica od "operations", ali se igra ne vrti oko medicinskih operacija iako će mnogim vašim protivnicima, vjerojatno, biti potrebne kada završite s njima. Riječ je o specijalnim misijama američkih specijalaca postrojbe US Airborne Rangers (komandosi specijalizirani za misije tipa "upadni i uništi"). Pravi članovi ove jedinice sudjelovali su u dizajniranju cijele igre, što bi trebalo pojačati realizam misija, oružja i općenito dati bolju atmosferu jer onaj tko je "bio tamo i to radio" znat će to i prenijeti na ekran (naravno, uz pomoć programera, to vojnički tipovi nisu baš poznati kao stručnjaci u programiranju). Igra će donijeti pregršt misija s potpuno drugačijim ciljevima u nekoliko različitih okoliša (pustinja, arktik, grad...), ali i poseban način upravljanja timom likova, još neviđen na Playstationu. Kako vaš tim u cjelini i svaki član posebno skupljaju iskustvo, nakon nekoliko odigranih misija vaši će borci biti sve sposobniji i razorniji. Iako igranje iz prve perspektive obećava probleme pri privikavanju (navikli smo slične igre igrati iz trećeg lica), a možda i sporost pri kretanju zbog hardverskih ograničenja PSX-a, vjerujem da BMG Interactive neće objaviti poluzavršeno djelo, nego da možemo očekivati i tehnički dorađenu igru.

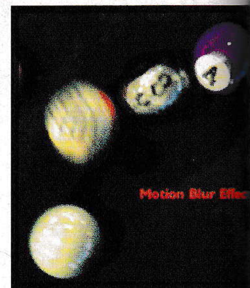
Povratak plastike
Army Men: Air Attack

Nakon Army Mena 3D stiže još jedna arkadna igra smještena u minijaturni svijet plastičnih igračaka. Ovdje ćete, u ulozi "zračne konjice" zelenih plastičnih vojnika, izvršavati različite misije jednim od četiriju helikoptera iz svoje flote. Programeri obećavaju da će misije biti raznovrsne i da neće uključivati samo bjesomučno pucanje, nego i druge, zanimljivije zadatke. Tereni na kojima se borite primjereni su igračkama: plaža, unutrašnjost kuće, vrt, dječje igralište i sl., a osim vječnih protivnika – smeđih vojnika, ovdje će biti i mnogo smetala na koje igračke moraju računati: mravi, leptiri, pobješnjele igračke i razmažena djeca. Bude li igra zabavna kao prvi dio, a igranje udvoje jednako napeto, možemo očekivati još kvalitetne zabave iz 3DO-a.



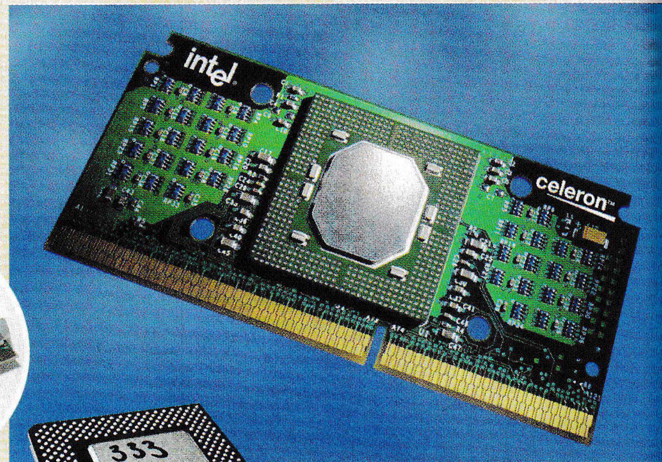
TECH INFO

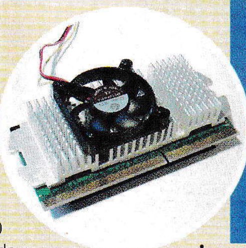


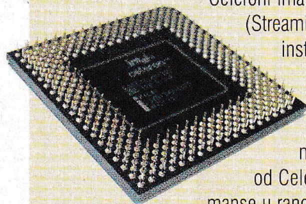
Novo, novo, novo... prve su riječi koje ističu proizvođači hardvera. Što nam to najavlju-ju i da li se 3Dfx zaista može podičiti novom tehnologijom, čitajte samo u Hackeru.

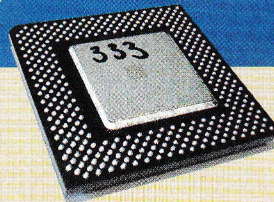
INTEL

Sljedeća stuba za ultrapopularne Celerone u nas!









AMD je opako napao Intel. Želi li ostati na čelu, bit će potrebni neki radikalni potezi. Pentiumi 3 uskoro se spremaju skočiti na 133 MHz sabirnice, a stara, na 100 MHz, se ostavlja Celeronima! Također, novi će Celeroni imati i famozne SSE (Streaminjg SIMD Extensions) instrukcije za procesiranje multimedijalnog materijala koje, po nekim našim testiranjima, do 50% ubrzavaju rad u aplikacijama optimiziranima tako da ih pravilno rabe! Zahvaljujući tome, od Celerona u sljedećih mjeseci možemo očekivati performanse u rangu sadašnjih najbržih Pentiuma 3. Novi će Celeroni dolaziti u novom pakiranju, prerađenom Sockeru 370, tzv. Flip Chip pakiranju koje poboljšava performanse jer smanjuje fizičku udaljenost procersora i matične ploče.

LUCASFILM THX

THX stvorio specifikaciju za vrhunske multimedijalne računalne zvučnike...

THX specifikaciju nekoć su dobivali vrhunski zvučni sustavi za kina te konkurentni iz kućnih kina. Riječ je o skupini kvalitativnih testova što ih uređaj mora zadovoljiti, zajedno sa stanovitom kvalitetom koju mora osigurati da bi dobio THX labelu. Proizvodi s THX oznakom su priča za sebe. U posljednje se vrijeme THX malo komercijalizirao i podijelio THX specifikaciju na više segmenata. THX Ultra najzahtjevniji je standard i daje se samo najboljim uređajima. THX Select nije tako zahtjevan i odnosi se na nižu cjenovnu katergoriju. Nedavno je THX najavio izbacivanje novog THX standarda, ovaj put za računalne multimedijalne zvučnike. Prvi zvučnici koji su dobili ovaj vrijedan certifikat je 4.1-kanalski Klipsch sustav zvučnika koji možete dobiti vani s određenim Compaq Presario računalima. Cilj multimedijalnih zvučnika je zadovoljavajući zvuk u filmovima, igrama i mogućnost nenametljivog slušanja glazbe u pozadini posla, a opet razumno niska cijena. THX testira performanse zvuka, korisničko sučelje i kvalitetu gradnje. Performanse uključuju proučavanje frekvencijske krivulje, prostorni rasap zvuka, minimalni najveći zvučni tlak koji moraju postizati pri max glasnoći itd. Zainteresirani za kupnju Klipsch zvučnika, neka potraže model Klipsch ProMedia™ v.2-400 čija je maloprodajna cijena u USA 249 dolara. Totalna snaga sustava iznosi 400W, za 5 zvučnika. Ovo bi moglo konačno značiti trend poboljšanja kvalitete zvuka koji kupujemo uz računala. Nadamo se da će biti bolji od trenutačno prevladavajućih plastičnih drečalica prenapuhane snage!

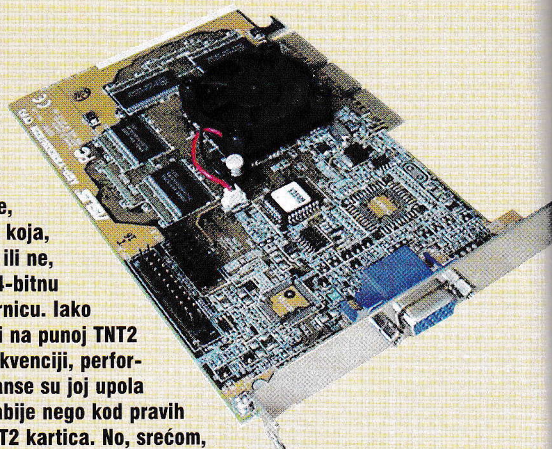


NAJBOLJA KARTICA ZA IGRAČE



Šaljivdžije iz hardverskog časopisa Maximum PC stvorili su idealnu karticu za sve igrače, sa svim čipovima trenutačno dostupnima na tržištu i puuuno memorije. Slika dovoljno govori...

N64



U posljednje se vrijeme u trgovinama pojavila okljaštrena verzija TNT2 kartice, M64 kartica koja, vjerovali ili ne, ima 64-bitnu sabirnicu. Iako radi na punoj TNT2 frekvenciji, performanse su joj upola slabije nego kod pravih TNT2 kartica. No, srećom, ista je situacija i s cijenom... Dalje od nje... Asusovu smo opisali u ovom broju. Na prvi pogled prava TNT2, ali 3D mark joj pokazuje pravo lice.

INTEL

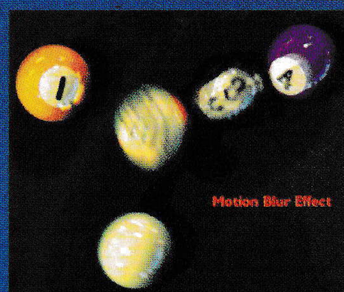
Intel reže cijene svojim Pentiumima 3. Ovo je odgovor na agresivnu AMD-ovu cjenovnu politiku s Athlonima. Sada, kad je Intel otprilike 40% srezao cijene, one su konkurentne AMD Athlon modelima usporedive frekvencije.

vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca... vijest mjeseca...

3Dfx

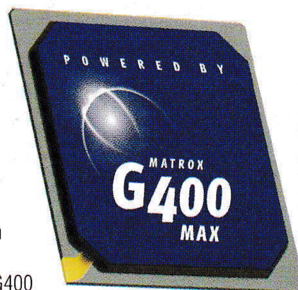
Nova revolucionarna tehnologija ili marketinški trik?

3Dfx je u žiži računalnih vijesti u posljednje vrijeme nakon lansiranja buzzword T-buffera. Riječ je o tehnologiji koja bi omogućavala vrhunsku kvalitetu 3D grafike, onakvu kakvu recimo možete vidjeti u filmu Bug's Life. O čemu je riječ? Da ne ulazimo previše u tehnikalije (za što bi nam trebale dvije-tri stranice), skratit ćemo i reći vam da je pomoću tehnologije moguće poboljšati sve stare i nove igre. Tehnologija omogućava renderiranje iznimno realnog motion blura, što uvelike povećava realnost računalno stvorene animacije - vara oko simulirajući stvarni svijet. Po nama, riječ je više o marketinškom triku negoli o revolucionarnoj novosti. Naime, T-buffer se očekuje na Voodoo 4 karticama koje su najavljene za jesen. nVidia je škrtom najavom nagovijestila da će njena nV10 (koja još nema imena, a kako raste popularnost ovom kodnom imenu, čini se da će ono i ostati) na sebi imati Transformation&Lightning podršku (o čemu ste mogli čitati u prijašnjim Hackerima). Tarolli-buffer, osim realnog motion blura, obećava vrhunski antialiasing cijele scene (ovo je već obećavajuće), vrhunski obrađene refleksije i simulaciju dubine vidnog polja (fokusirano/zamućeno). No, glavonje iz 3Dfx-a naglašavaju da im je još uvijek prvi cilj brzina! Što se T&L-a tiče, čini se da će se 3Dfx osloniti na Intelove SSE instrukcije. Što još možemo očekivati od 3Dfx-a u budućnosti. Šuška se o 4x, 6x i 8x multitexturingu i brzinama jezgre kartice 250-300 MHz.



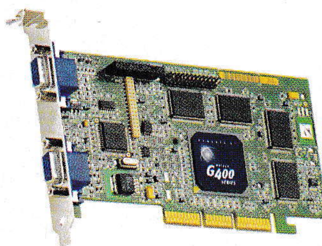
MATROX

G400 pobire još jedan laureat...



Časopis Maximum PC svake godine slaže Dream Machine s vrhunskim komponentama te godine. Na najpropulzivnijem bojištu ove godine, onome grafičkih kartica, prema MaxPC-u, pobijedio je Matrox sa svojom G400 Max. Odličan izbor, dodajemo mi, nadajući se da ćemo uskoro vidjeti ovu vrhunsku grafičku karticu na testu. G400 serija kartica je već pobrala preko 70 ňagrada renomiranih časopisa i ispitivača hardvera, a lansirana je tek u svibnju.

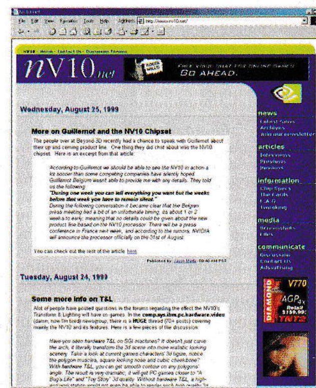




MEMORIJA

Kad god cijene računalne memorije počnu strelovito padati, dalekoistočni monopolisti zatvore tvornice koje grade memoriju i podignu cijenu gotovo 100% kroz tromjesečno razdoblje. Tako je cijena od 400 kn i manje, prije ljeta, sada poskočila čak na 600 kn i više, bez naznaka pada... Tko je kupio, kupio je...

Nv10.net



Nova nVidina kartica još nema ni ime, a vjerni poklonici već slažu stranice na netu. Odsurfajte po najsvježije novice o sljedećem čudu iz nVidie. Konačna najava čipa i specifikacija trebala se dogoditi 31.8., koji je prošao dok ovo čitate, ali je budućnost u doba pisanja ovoga teksta. Kažu da će biti 4x brža od TNT2 kartica. Možda od onih okljaštrenih M64, haha. Dok ne vidimo, ni riječi ne vjerujemo...

ISGGRAPH

Iz perspektive igrača

Na nedavno održanom sajmu posvećenom grafici mogle su se vidjeti smjernice razvoja grafičkih kartica sljedećih mjeseci. Čini se da će grafičke konačno malo rasteretiti CPU, što će omogućiti vjerniju simulaciju fizike, i bolji AI. Realistične računalne fizikalne simulacije stvarnog svijeta za koje su trebali dani biti će sada izvršive u stvarnom vremenu, usporedo s vizualnom prezentacijom svega što će odraditi grafička. Načelno, na Siggraphu su se više bavili time kako iskoristiti preostalu procesorsku snagu. Playstation 2 je najavio simulaciju emocija (geste, izrazi lica), različiti pluginovi omogućuju sinhronizaciju usana izgovorenome (tzv. spynching). Još jedna zanimljiva stvar je modeliranje i renederiranje temeljeno na postojećoj slici. Zanimljivo i komplicirano. Načelno, polazi se od pretpostavke da za malen pomak na sceni, sliku ne treba renderirati u 3D jer se isto može postići malom transformacijom već izrenderirane 2D slike, što znači veliku uštedu procesorske snage. Kao glavni igrači sljedeće godine u grafici, iskristalizirali su se 3Dfx, nVidia, i Matrox (potonji ponajviše zato jer je jedini od spomenutih koji još nije najavio novu grafičku...)

Sega vs. Nintendo

U osmom mjesecu ove nam godine Dreamcast je po prodaji satro Nintendov N64 prodavši se u dvostruko više primjeraka. Što će tek biti kad na scenu stupi Sony i PS2?

Top ljestvica — Što očekujemo

I u ovom briju predstavljamo ono što bismo najviše željeli vidjeti na našem stolu za testiranje.

1. AMD Athlon
2. G400 Max
3. CI FPS 2000
4. Voodoo 3 3500
5. P3 600

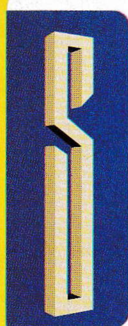


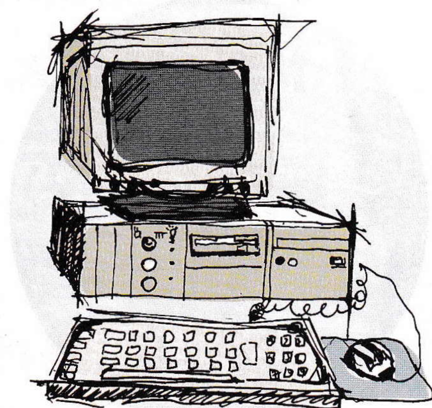
Voodoo 5

Vjerovali ili ne, khmkhm, tijekom prve polovice 2000. g. ovo bi se čudo trebalo pojaviti na tržištu. Glavonja iz 3Dfx-a jeu svom intervjuu rekao da se dotični proizvod stvara već 20 mjeseci i da je riječ o najboljoj grafičkoj kartici svih vremena (kao i uvijek, zar ne?).

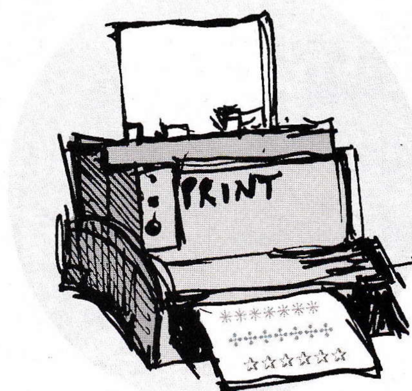
Još Intela

Nakon neuspjeha s I740 i pustih najava o novoj kartici, Intel je odlučio prestati raditi grafičke čipove. Doduše, grafiku ne napuštaju potpuno, odsad će raditi samo čipove koje će integrirati izravno na svoje ploče, kao kod I810 ploča, a sve će biti usmjereno na računala čija cijena ne prelazi 1000 dolara.













GC-500DTKS

Intel® Celeron™ procesor 500MHz
64MB SDRAM DIMM memorija
4.3GB Ultra ATA 66 tvrdi disk
CD ROM 40x
Intel® 3D grafika
Creative Labs Soundblaster 64
Zvucnici 180W
Micro tower case
Tipkovnica, mouse i podloga
Monitor 15" digital OSD
Windows® 98 CD

GARANCIJA: 24 MJESECA

2 IN 1 SUPER

GC-400DTKA

Intel® Celeron™ procesor 400MHz
32MB SDRAM DIMM memorija
4.3GB Ultra ATA 66 tvrdi disk
Ethernet kartica 10/100 PCI
AGP S3 Trio 2X 3D 4MB
16 bit soundblaster
CD ROM 40x
Tipkovnica, mouse i podloga
Monitor 15" digital OSD
Windows® 98 CD
Laserski printer Xerox P8ex



CIJENA:
8,000.00kn

GD-400DTKS

Intel® Pentium® II procesor 400MHz
64MB SDRAM DIMM memorija
4.3GB Ultra ATA 66 tvrdi disk
CD ROM 40x
nVidia Riva TNT 16MB
Creative Labs Soundblaster 64
Zvucnici 180W
Tipkovnica, mouse i podloga
Monitor 15" digital OSD
Printer Stylus Color 440 Win
GARANCIJA: 24 MJESECA



CIJENA:
7,700.00kn



SENSO

Tel/Fax: 01 3822-555
Kranjčevićeva 54, Zgb
e-mail: senso@senso.hr
www.senso.hr
UMAG-UNISOFT, tel: 052 74 27 76
PULA, tel: 052 50 00 90
KRK, tel: 051 22 10 50
DUBROVNIK, tel: 020 42 32 33

"Legend je podigao Unrealov engine na čudesne

THE WHEEL OF TIME

Remek-djelo u Unrealovom engineu i RPG svijetu. Kako li će to izgledati?


Ovakve scene će bez problema probaviti vaš P100 sa 16 MB RAM-a. Hahaha...

Sukob Trolloca (Ishamaelov Grunt) i Archera (Captain Djece Svjetla), u apsolutno savršenom arhitektonskom okolišu

NAJAVLJUJE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Legend
IZDAVAČ	GT Interactive
IZLAZI	Jesen 1999.
PLATFORME	PC

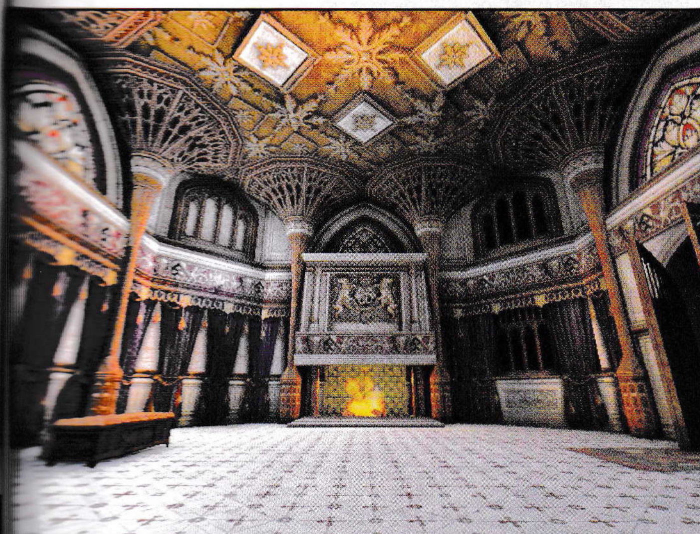
U ovih godinu dana, koliko je prošlo od izlaska Unreala, igre s licencom za njegov engine niču kao gljive poslije kiše, što je i bilo za očekivati jer je riječ o jednom od najvećih tehnoloških dostignuća još od izuma 3D FPS-a. No, ni u jednom od tih naslova dosad nismo vidjeli naročite inovacije u dizajnu, a, ruku na srce, ni u sadržaju. Budući da je vrijeme Unreala prošlo, moramo gledati u budućnost. S jedne strane, tu je vječita antiteza Quake 3 Arena vs. Unreal Tournament. Ako ste pak ljubitelji FPS-ova s relevantnom singleplayer komponentom, onih rijetkih pucačina superiornog dizajna i atmosfere, ostaje vam vrlo malen izbor: System Shock 2, Duke Nukem Forever (ako uskoro izađe), Prey (ako ikada izađe), ili... No dobro. Ostaje vam Wheel of Time.

Igara rađenih prema poznatim roleplaying svjetovima je u prošlosti bilo, ako ne mnogo, a onda barem zadovoljavajući broj, a ima ih i danas (npr. Nihilisticov obećavajući RPG Vampire: The Masquerade). No, igara rađenih prema fantasy svjetovima iz knjiga nikad nije bilo mnogo, a još manje u žanru akcijskih igara. Stoga, od nečeg takvog moramo očekivati uistinu napredan i neponovljiv dizajn, fenomenalan ugođaj, i, prije svega, dostojnu priču. Dizajneri igre su ljudi iz Legenda, autori nedavno izašlog i hvaljenog Unreal mission packa koji se više od svega ističe izvrsnim dizajnom nivoa pa ništa manje nećemo očekivati ni od Wheel of Timea.

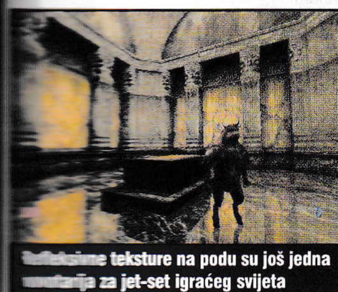
querade).
a fantasy
ad nije bilo
anru akci-
čeg takvog
u
dizajn,
prije svega,
i igre su
nedavno
al mission
ga ističe
pa ništa
ni od

...čudesne i inkorporirao inovacije u *The Wheel of Time* koje će zapanjiti igrače, kao i cijelu industriju"

Tony Kee, direktor marketinga – GT Interactive



Ako vam ovo ne izmami uzdah, ništa neće...



Reflektivne teksture na podu su još jedna inovacija za jet-set igraćeg svijeta



Jedno od najvećih poboljšanja u odnosu na originalni Unrealov engine bit će particle efekti koji se rabe u borbi i efekti magle, kiše i snijega koji dočaravaju vremenske uvjete

WOT-O-LOGIJA

Wheel of Time je zapravo samo naziv istoimene serije knjiga i nema nikakve izravne veze s radnjom ove igre. Zasad još, naravno, nije poznata cijela priča. Možda je najbolje početi s kratkim uvodom u WoT svijet Roberta Jordana. On se, kao i svi fantasy svjetovi, kreće oko borbe dobra i zla. Personifikacija zla je The Dark One, zli entitet zatvoren u svojevrsnoj tamnici. Zajedno s njim su zatvoreni The Forsaken, najmoćnije sluge sila mraka. No, nije riječ o pravom zatvoru jer ništa samo po sebi ne može zadržati Dark Onea. Nakon što je u davnoj prošlosti slučajno oslobođen, morao je biti ponovno zatvoren pomoću četiriju čarobnih pečata koji su potom u kaosu koji je uslijedio nestali. Tisućama godina nakon toga, a nekih stotinjak godina prije početka prve od Wheel of Time knjiga, četiri su sile krenule u borbu za prisvajanjem svih pečata, svaka za svoje namjene. Prva je Aes Sedai, a čine je najmoćniji predstavnici dobra. To udruženje žena sposobnih upravljati Moćima, pokretačkom silom svemira, podijeljeno je u sedam sekti s različitim filozofijama i namjenama. U singleplayer scenariju preuzimate ulogu Elayne, mlade Aes Sedai. U Bijeloj Kuli, središtu Aes Sedaija, napokon se otkrila osma sekta, posvećena Dark Oneu, koja je u savezu s izvanjskim silama ukrala jedan od pečata. Elayna u tom kaosu postaje vođa Aes Sedaija i mora vratiti ukradeni pečat. Njezin najveći suparnik bit će Ishamael, najmoćniji sluga Dark Onea koji nije zatvoren zajedno s ostalima te tisućama godinama radi na oslobađanju svog gospodara. Osim Elayne, drugi predstavnik, uvjetno rečeno, sila dobra je vođa ogranka Djece Svjetla, militantne religiozne organizacije koja se poput inkvizitora bori protiv sljedbenika Dark Onea i vlastitih protivnika ne birajući sredstva ni ciljeve, često s pretjeranim žarom. Posljednji, ali ne najmanje važan, je Hound, čovjek koji nikome ne polaže račune i bori se isključivo za samog sebe, pokvaren do srži zlom koje je poprimilo fizičku formu u ruševinama grada Shadar Logotha, grada koji se borio protiv Dark Onea, ali je u toj borbi i sam postao zao. Svi oni žele pečate, ali u singleplayeru možete upravljati samo Elaynom, dok u multiplayeru možete upravljati bilo kojim od ovih likova.

UTRKA ZA PEČATOM

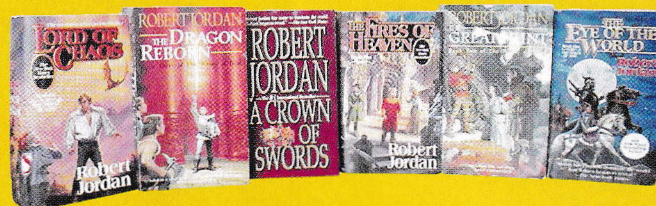
Level design, ono što svaku 3D igru čini specifičnom, ovdje će biti neviđeno kvalitetan, što je postignuto sasvim novim konceptom u izradi nivoa: dok glavni posao, kao i uvijek, obavljaju programeri, same nivoe dizajniraju pravi arhitekti, a programeri samo unose njihove ideje u 3D svijet. Time će se izbjeći nedosljednost dizajna poznata iz Unreala, a zadaća je tim teža jer se



igra odvija u izrazito različitim ambijentima raspršenim po vrlo raznolikom svijetu. Najvažniji prostori su ujedno i sjedišta svakog od četiriju glavnih likova, a u njima će se igrač naći kako u singleplayeru, tako i u multiplayeru. Borba će se temeljiti na magičnim artefaktima zvanim *ter'angreal*, predmetima koji rabe Moć često bez intervencije korisnika. Tih će artefakata biti preko četrdeset, s izrazito različitim namjenama. Bit će ih obrambenih, napadačkih, podmuklih s namjenama poput mijenjanja izgleda itd., s tim da svi funkcioniraju kao čarolije, a ne kao oružja, što je ujedno najjače obilježje FRP-a u igri. Nažalost, tu leži i jedna od najvećih pritužbi die-hard fanova koji smatraju da je preveliko ograničenje uporaba isključivo *ter'angreala*, što ne dopušta Elayni da se služi svim potencijalima Moći, a ni Ishamaelu da rabi moć koja proizlazi iz Dark Onea. Osim toga, ni vođa Djece Svjetla, kao zakleti neprijatelj svega što ima veze s Moći, također ne bi smio rabiti *ter'angreale*. Osim akcije, često ćete morati razmišljati, komunicirati s NPC-ima, špijunirati protivnike i služiti se posebnim dijelom igre, Citadel Editorom, gdje do izražaja dolaze strategijski elementi. Naime, prije početka same borbe igrač ondje može rasporediti svoje trupe i strategijski postaviti zamke poput padajućih stuba. Dok će u singleplayeru Elayna često morati na taj način braniti prostore koje bude kontrolirala kao integralni dio priče, u multiplayeru Citadele funkcioniraju kao mjesta na kojima se čuvaju pečati i gdje će svaki lik morati organizirati obranu prije nego što napadne protivničku Citadelu kaneći osvojiti protivničke pečate (dakle, svojevrsna Capture the Flag rutina). Svaki od četiriju glavnih igrača će u multiplayeru imati potpuno različite jedinice za Citadele, i to podijeljene u tri skupine prema snazi: Grunt, Captain, Champion. Gruntovi bi trebali biti niskog stupnja inteligencije, dakle tipično topovsko meso. Captaini će biti mnogo inteligentniji, s određenom programabilnosti u ponašanju, dok će Championi biti isto što i bossovi u drugim igrama, dakle vrlo snažni i inteligentni. Podjela u klase je vjerna likovima iz knjiga, no opet pomalo nerealistična jer bi, primjerice, Elaynin Grunt (Warder) trebao biti jači od Championa (Questioneri) kod Djece Svjetla. Pobjednik u multiplayeru je onaj tko prvi osvoji sva četiri pečata. Postojat će tri tipa multiplayera: Arena – klasični deathmatch, Citadel – opisana borba s uporabom Citadel Editora, te Team Play - gdje igrači kooperativno organiziraju Citadele i napadaju protivnike. Zamišljeno je da se multiplayer izravno nastavlja na singleplayer priču jer u singleplayeru s Elaynom nećete moći osvojiti sve pečate. Multiplayer će biti završni obračun singleplayer priče i nećete moći reći da ste završili igru bez igranja multiplayera. Dakle, možemo zaključiti da će WoT postaviti nove standarde svojim brojnim inovacijama i fenomenalnim dizajnom. U malo smo kojoj igri vidjeli ovakvu priču i pozadinu, ovakav dizajn, ovakvu grafiku, ovakve inovacije... i to sve u jednom!

WOT KNJIGE

Kako smo već spomenuli, radnja igre se događa nekih stotinjak godina prije radnje knjiga. Knjige govore o Rand al'Thoru, mladom pastiru kojem je sudbina namijenila da spasi svijet od ponovnog oslobađanja Dark Onea iako će možda morati žrtvovati svoj život i život ljudi koji ga okružuju da bi mu u Posljednjoj Bici nanio konačni poraz. Ta priča se dosad kontinuirano razvijala u 8 prilično debelih knjiga, ali još nije ni blizu završetku, pa se pretpostavlja da će ih biti deset ili čak dvanaest.



Tehnološki iznimno napredan shooter smješten u jedan od najpoznatijih fantasy svjetova današnjice... Što još hoćete od života?

POSTAT ĆETE WHEEL OF TIME MANIJAK JER:

- **će The Wheel of Time grafičkom prezentacijom i dizajnom nadmašiti sve dosad viđeno**
- **osim sjajne akcije, ova igra donosi i inovativnu strategijsku komponentu**
- **ne trebate poznavati knjige da biste uživali u igri**

SABOTEUR

Pas i njegov najbolji prijatelj čovjek, dvonožna životinja s mačem

NAJAVLJUJE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Tigon Software
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Zima 1999.

JOŠ davno, davno, kad sam bio "mali", vraćajući se iz škole, znao sam navratiti do jedne igraonice gdje bih redovito ostavljao novce nabijajući po tipkama već napola pokvarenog automata. S malo novca, mogao sam uživati samo par minuta, ali kako sam postajao sve boljim, zabava je trajala sve duže (kao i sve dobro u životu). Na tim treperavim ekranima, sjećam se kao da je bilo danas, bila je jedna igra gdje ste vodili zamaskiranog čovjeka u bijelom kojem je u borbi pomagao njegov bijeli pas. Danas se radi slična igra, samo što je danas sve u trećoj dimenziji, a ni pas više nije bijeli.

Tigon Software najavljuje svoju igru kao mješavinu 3D tučnjave i avanture. Nešto u stilu Lare Croft, ali s mogućnošću batinanja okolnog stanovništva (čini se da ljudi iz Tigon Softwarea nisu nikad zaigrali krug s Larom jer bi inače shvatili da nisu otkrili toplu vodu i da je nešto slično već vrlo dugo prisutno na tržištu). Oni se opravdavaju da će tučnjava sadržavati visoke i niske udarce, isto takve blokade, totalnu interaktivnost s okolišem i da će biti vrlo kompleksna.

Kao jednu od posebnosti igre proizvođači navode priču u kojoj će ninja biti glavni lik. Dakle, nastupate u ulozi Shina Ionaga nastojeći osvetiti djedovu smrt i istodobno spasiti sestru iz ralja zlobne G.E.N.E., kompanije koje je drži iz nama zasad nepoznatih razloga. Jaka priča, nema što. Sva se akcija prati iz trećeg lica, ali tu je jedna novost: gdje god išli, prati vas vaš vjerni pas Shira. Kako ne biste bili sami na svom putu do poštenja (nesumnjivo se tu krije i neka priča o spašavanju svijeta), Shiro će vam olakšati tu potragu. Možete mu zapovijedati i iskoristiti ga za mnoge radnje. Primjerice, Shiro vas može obavještavati o nadolazećim neprijateljima koje će otkriti svojim osjetilima pa ćete se moći adekvatno spremiti za sve loše dečke koji dolaze. Isto tako, može vam pomoći kad mnoštvo grubijana nahrupi iz nekog tamnog kutka ili pak u rješavanju zagonetaka (hm, kakva je to zagonetka ako je pas može riješiti?). Ali najveći Shirin problem je što je i on smrtno biće (da je mačak imao bi devet života, ovako se oslanja na jedan pasji). U bilo kojem trenutku vaš vjerni pratilac može stradati ili od nečijeg metka ili od vlaka ili od neizoliranih električnih vodova što vise sa zida.



Da ne bi bilo problema u borbi prsa o prsa, računalo automatski locira najbližeg neprijatelja pa se možete njime pozabaviti i ne očešavši se o njega dok vam provjerava čvrstoću bubrega. Osim standardne šakom-u-glavu borbe, tu je i mačevanje. Kako vam je veliki mač u ruci, bit će tu scena mačevanja kakvih rijetko viđamo na računalima. Sve one kombinacije pokreta bit će nužne jer će AI pamtiti one koje najčešće rabite i razviti obranu za njih, tako da

Here doggy, doggy, doggy!!!!

nećete moći pronaći udarac koji uvijek pali. Ali na jednu stvar nitko nije otporan, a to su metci. U igri ima i puškaranja, bacanja predmeta (noževi i sl.) i, dakako, batinanja različitim dijelovima namještaja.

Da vam ne bi dosadilo mlatiti stalno iste tipove, bit će vam ih ponuđeno više od 30 u 20 različitih nivoa. Da bi skladnost pokreta bila što veća, rabit će se već neizbježna motion capture tehnika koja daje glatkoću kakvu svi očekujemo od jednog ninja ratnika, a da bi i vanjština bila oku ugodna, tehnika single skina.

Mljac, jedva čekamo.



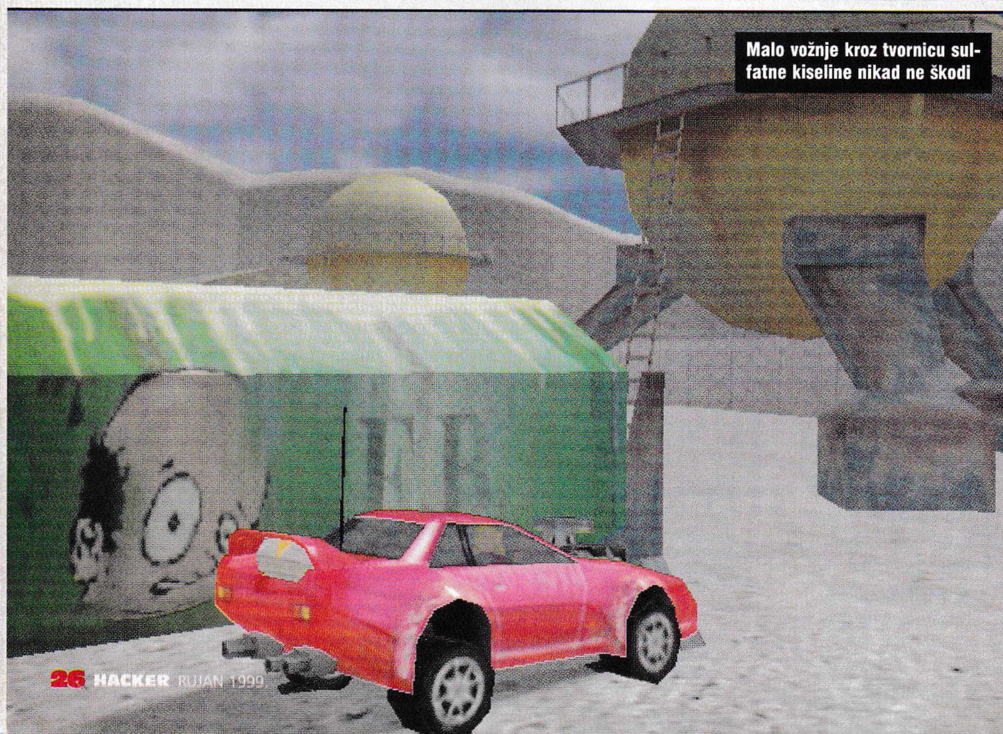
Ma gdje li je sjever?



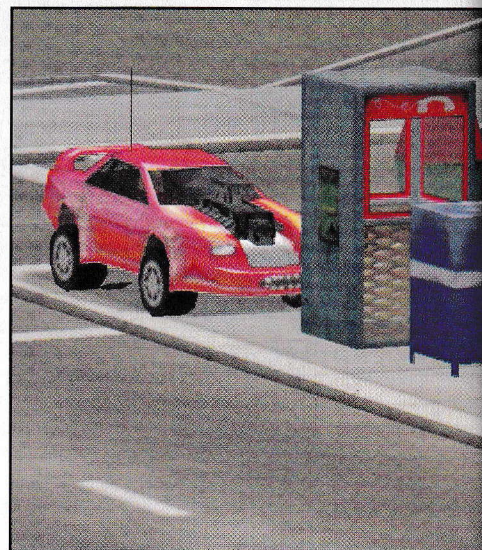
Ovako izgleda kada se ozbiljno shvati izraz "paliti gume"



Nakon svakih 5000 km auto treba odvesti mehaničaru da se ne bi dogodilo ovo



Malo vožnje kroz tvornicu sulfatne kiseline nikad ne škodi

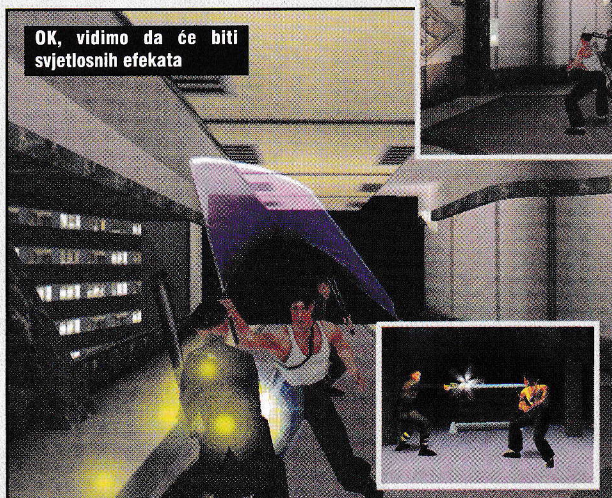


Halo, halo!



Glavni protagonist ove igre

Ovo je nova verzija smrtonosne igre Chicken



OK, vidimo da će biti svjetlosnih efekata

Kad pas dovr… sa lošim momkom, vi pokupite što ostalo od nje…

Odbijanje metaka mačem?!

CARMAGEDDON TDR 2000

Pješaci uzvraćaju udarac

NAJAVLJUJE **Goran Račić**

INFO	
[illegible]	SCi
[illegible]	SCi
[illegible]	PC
[illegible]	Božić 1999.

CARMAgeddon je svojim izlaskom podigao veliku prašinu. Nakon silnih zabrana (posebice u Velikoj Britaniji) i izmjena, prvi dio Carmageddona je doživio novo izdanje u kojem je krv bila zelena, a pješaci ludi zombiji. Izlaskom Carmageddona 2, javnost je opet bila šokirana. U Brazilu je igra bila zabranjena, a sve Internet stranice koje su bile u brazilskoj domeni i imalo vezane uz Carmageddon bile su zatvarane. U pripremi je igra koja će opet šokirati javnost. Svijete, pripremi se za Carmageddon: The Death Race 2000.

Svim sadistima kojima iz različitih razloga auto nije dan u ruke, svim frustriranim vozačima koji naglo koče jer ljudi pretrčavaju cestu deset metara od semafora sprema se olakšanje. Carmageddon TDR2000 će svi vozači dočekati sa zadovoljnim smiješkom na licu jer će ponovno ući u kožu Maxa koji je svojim karizmatičnim osmjehom bez trunke grižnje savjesti gazio pješake koji su bezbrižno lutali gradom. (makar, ako malo bolje pogledate, ona će biti hit, i to veliki). Osim već standardne mogućnosti gaženja svega što se miče, pješaci će se konačno ponašati kao "normalni" ljudi. Ići će preko semafora (kao da će im to pomoći ispred pobješnjelog 6000 kubičnih centimetara velikog motora koji će pogoniti vašeg ljubimca), kretati se u grupama pa čak se i skrivati kada čuju zvuk auta u daljini. Osim poboljšanja AI-a pješaka, tu će biti i poboljšani AI

Nakon nedjeljne gužve na cestama, nema boljeg osjećaja nego pregaziti pješaka

Novi Carmageddon će biti pravi biser u arkadnim simulacijama vožnje. Carmageddon TDR2000 nije samo još jedan nastavak. Već godinama u SCi-u se razvija novi engine koji će unijeti promjene u svijet vožnji. Hvale se da će novi Carmageddon imati dva puta veći framerate nego Carmageddon 2 na istim računalima. Ako to ostvare, ne gine im otkupljivanje enginea i dobra zarada čak ako igra i ne bude hit kakav se očekuje vaših protivnika, tako da akcije neće nedostajati. Sada će tu biti i pješaci koji će to zapravo prestati biti jer će sjesti u svoje aute i malo se provesti. Ali neće to biti samo tupava vožnja desnom stranom ceste, auti će sada reagirati i na vanjske podražaje (recimo udar u stražnji kraj).

Vaše mogućnosti ćete moći pokazati kroz 45 utrka i 15 dodatnih deat match arena. A kada pomislite da ste vidjeli sve, da ste iskušali sve, priključit ćete se na Internet i zaigrati koju s manijacima diljem planeta i vidjeti koliko ste zapravo jaki.

Staze kojima se vozi su oživjele. Nema više statičnih objekata i zgrada koje izgledaju kao da su napuštene prije 300 godina. Sada možete vidjeti kranove kako grade zgrade, zaposlene u uredima, i to s nevjerojatnom količinom detalja.

U zgradama ćete moći vidjeti kako se svjetlo rasipa iz različitih izvora, dim i prašina će se kovitlati na sve strane. Što još jedan prosječan sadist može poželjeti? Pa ima tu još jedan detalj: brisači i retrovizor. Kad god vam kakav organ ostane na vjetrobranu, brisači će ga maknuti.

Novi Carmageddon će se moći igrati u različitim rezolucijama, od malenih 320x400 do golemih 1280x1024, i to u 16, 24 ili 32-bitnoj boji. Zato pripremite svoje 19" monitore i 3D kartice. Šlag na kraju: najavljena je i podrška za Force Feedback igrače palice, tako da će doživljaj biti potpun. Strpite se do božića.

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Prenijeti paper and pencil igru na računalo oduvijek je [...] izazov. Ovaj put, čini se, stvari idu nabolje

NAISPROPISAO **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Nihilistic
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Jesen 1999.

NE želeći pretjerano kliše-jizirati početak članka pitanjem "jeste li ikada poželjeli biti...", reći ću samo da će ova igra zaškakljati maštu svakom nadobudnom roleplayeru. Tako je: White Wolf je odlučio, uz Nihilistic, napraviti igru po best-seller roleplaying sustavu. Duh...traljav uvod, zar ne?

Tko se ikada poigrao nekim roleplaying sustavom, ili se slučajno malo više udubio u čitanje rulebookova goth roleplaying sustava, zacijelo je naišao na igru pod imenom Vampire: The Masquerade. Kao vrlo dobar početak rasterećenja avanturističnih igara, ova nova igra u sebi inkorporira character based roleplaying i klasičnu point & click avanturu. S naglašenim roleplayingom. S VRLO naglašenim roleplayingom. U redu. Riječ je o roleplaying igri. No, dakako, najvažniji je lik kojeg vodite. Da, riječ je o vampiru. I to ne o običnom vampiru. Naime, vi kao nemrtvi križar stavljen u nove okolnosti shvaćate da biti stvorenje noći ima neke vrlo neugodne karakteristike. Naime, osim što niste tražili da postanete krvopija, vi kao glavni junak imate problema i sa svojom novostečenom vampirskom naravi. Naime, dio psihe pod imenom The Beast Within proždire svaki ostatak protagonistove ljudske psihe pretvarajući ga u nešto poput pobješnjele lisice (sve grize i tuče se sa psima...:)). Neki vampiri na samom početku prigrle "Zvijer" i nauče živjeti unutar takvog sustava vrednota. No, naš junak to definitivno ne namjerava. Naravno, taj segmenat ima velik utjecaj na njegov/vaš napredak kroz igru.

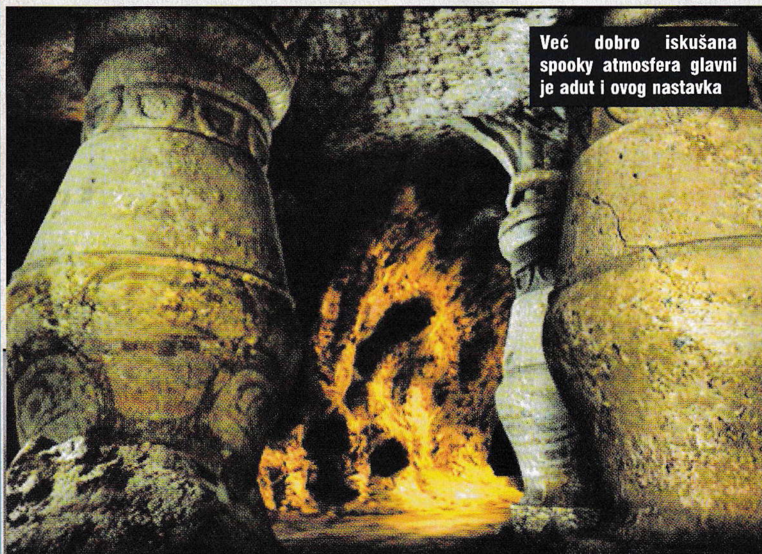
O ČEMU OVAJ, ZABOGA, PRIČA?

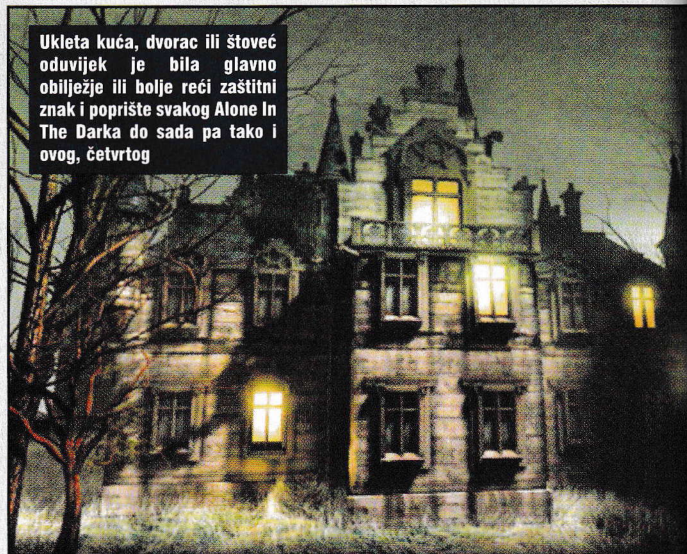
Priznajem... umjetnički zanos. Redemption je zapravo 3d roleplaying igriv iz trećeg lica. Likovi koje susrećete potpuni su individualisti koji brinu sami o sebi. I vi ćete kao lik brinuti o sebi i kroz spletke, intrige i progresivni razvoj pomalo linearne radnje shvatiti razlog svog postojanja. Koncepcija koju Vampire setting dopušta je odvijanje radnje kroz velike vremenske intervale. Razvučen od vremena križara (nepredvidljivo, zar ne?) preko kasnog baroka pa sve do devedesetih godina dvadesetog stoljeća, daje igri neku vrstu refresh-progresiviteta koji bi igrača trebao natjerati da je završi. Za razliku od Baldur's Gatea, primjerice, kojeg sam izigrao sve do onih tunela kroz koje idete i ubijateželee sve dok ne stignete do glavnog negativca. Sranje. Uglavnom, to je bilo ono što se same priče i konstitucije tiče. Borba bi u igri, navodno trebala [...] vrlo zanimljiva, ispunjena vampirskim moćima pod imenom dis[...]pline. Da skratim, tu će biti svim Masquerade hardkorašima pozna[...] Fortitude (nadljudska konstitucija), Potence (nadljudska snaga), Protean (mogućnost mijenjanja oblika), Obfuscate (moć skrivanja sjenama) i mnogo što drugo.

Neki vampiri na samom početku prigrle "Zvijer"...

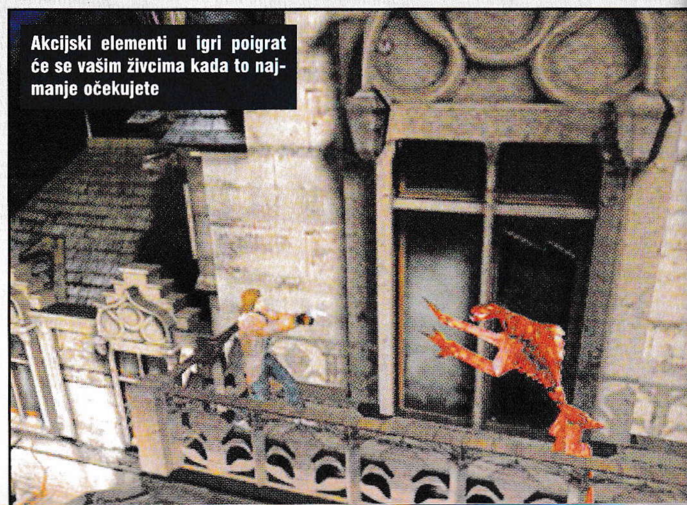
GRAF'KA BRTE

Taj segment Redemptiona je po defaultu nešto na što cure sline. Podguravan potpuno autentičnim 3d engineom, Vampire izgleda toliko dobro da inducira instiktiv[...] potrebu za nabavkom igre. I da, podržava 3rd generation 3d kartice. Release date se proteže skro[z] do Božića, iako Nihilistic govori č[...] i o mogućnosti izlaska prije roka. Do tada, ližite slike ili grizite Hacker dok ne prokrvari.


Već dobro iskušana spooky atmosfera glavni je adut i ovog nastavka


Ukleta kuća, dvorac ili što već oduvijek je bila glavno obilježje ili bolje reći zaštitni znak i poprište svakog Alone In The Darka do sada pa tako i ovog, četvrtog


Tipičan primjer pustopoljine standardan za horor filmove i igre, sve po dobrom starom receptu


Akcijski elementi u igri poigrat će se vašim živcima kada to najmanje očekujete

DE

duvijek je b

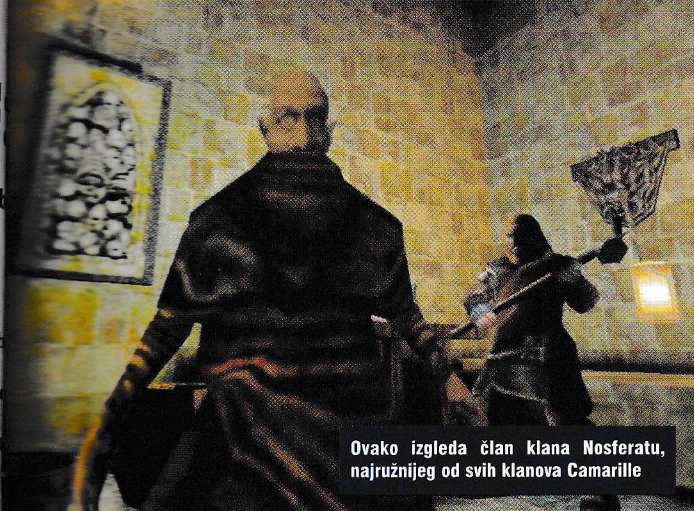
stitucije tiče.
vodno trebala b
unjena vam-
od imenom dis
u će biti svim
orašima pozna

četku

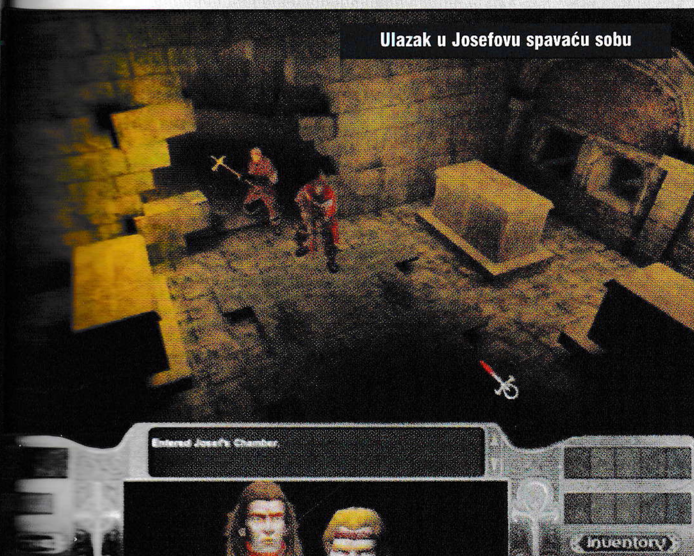
a konstitucija)
a snaga),
t mijenjanja
moć skrivanja
to drugo.

RTE

ptiona je po
o cure sline.
o autentičnim
ire izgleda
ucira instiktivn
m igre. I da,
ation 3d kar-
proteže skroz
listic govori ča
a prije roka.
li grizite
vari.


Ovako izgleda član klana Nosferatu, najružnijeg od svih klanova Camarille


U žaru borbe strategija je vrlo važna... bla bla bla



Ulazak u Josefovu spavaću sobu


Bitka protiv zombija.... 'Ajde vi nađite bolji opis za sliku

ALONE IN THE DARK 4

Nakon četvrtog nastavka boji li se itko više mraka?

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Infogrames
IZDAVAČ	Infogrames
PLATFORME	PC, PSX
IZLAZI	Jesen 1999.

U davnim počecima industrije računalnih igara na PC računalima kakva danas poznajemo, točnije početkom 90-ih, odmah su se počeli definirati igrači žanrovi koje danas poznajemo i uzimamo zdravo za gotovo. Vjerojatno je malo onih koji znaju da je današnji pojam igre iz trećeg lica, izometrijsku grafiku i ono najvažnije - jednu od prvih PC horror igara utemeljio legendarni Alone In The Dark. Nakon što je prošlo skoro više od pola desetljeća, tvorci tog fantastičnog naslova ponovno će pokušati unijeti neke promjene u svijet računalnih igara četvrtom reinkarnacijom Alone In The Darka.

Nedugo nakon izlaska prvog i jedinog pravog i orginalnog Alone In The Darka, njegovi tvorci, ljudi iz Infogramesa, uvidjeli su veliku mogućnost zarade na potencijalno uspješnom serijalu naslova horor tematike. Ipak, zbog dosta loših odluka i tko zna čega još, drugi i treći nastavak bili su sve samo ne uspješni te je malo tko i zapazio da su se pojavili, tako je Alone In The Dark polako počeo gubiti sinonim prave horor akcijske avanture kakvom je smatran njegov prvi izdanak. Sve dosad načinjenje greške u prethodnicima Infogramesovci namjeravaju ispraviti u Alone In The Darku 4 i tako se iskupiti za vrlo mlitavo uređena posljednja dva nastavka. Četvorici će biti vraćene sve dobre i iskušano zanimljive karakteristike originala, ali će, u duhu tehnološkog razvoja, biti zaodjenuta u ruho znatno privlačnijih vizualnih efekata. Naime, u Alone In The Darku 4 prvi put u ovaj serijal stupa prava real-time 3D grafika koju su dosad uspješno zamjenjivale dobro nam poznate prerenderirane scene. Kao i u prvom nastavku, u četvorci će opet biti naglasak na najvažnijem obilježlju ovog serijala, horor elementima isprepletenim napetom akcijom po čemu se upravo prvi Alone in The Dark odvojio od gomile sličnih igara. Pozadinska priča novoga Alonea nije u cijelosti otkrivena, zna se da je opet riječ o imanju na kojem počinju nestajati ljudi i počinju se događati bizarne stvari koje "igrom slučaja" upravo vaš lik mora istražiti. Naravno, kao i u prijašnja tri nastavka, imate na izbor dva lika, muški ili ženski, među kojima nema neke velike razlike tijekom izravnog igranja. Druga važna značajka Alone In The Darka 4 je atmosferična glazba koju za Infogrames ovaj put radi i dio profesionalaca iz Hollywooda ne bi li igra poprimila što bolji i karakterističniji osjećaj napete horor akcijske avanture. Finaliziranje igre i njeno puštanje u prodaju očekuje se najranije tijekom jeseni/zime ne bude li kakvih odgađanja. Objektivnije bi bilo predvidjeti neki datum u prvoj polovici iduće godine. Strpite se, ni to nije tako daleko.

> **"Nakon dugo vremena ponovno će vas uhvatiti strah od mraka zahvaljujući ovome Infogramesovom naslovu"**

IZRAVNO S MJESTA DOGAĐANJA

HACKER NA SVJETSKOJ PREMIJERI TIBERIAN SUNA

12. i 13. kolovoza u Pragu, Češka

GDI ZAPOVJEDNIK:
Kristijan Žibreg



Praha, Češka. 12. i 13. kolovoz rano ujutro. Svi zapovjednici su na svojim mjestima i samo se čeka da časnik Solomon izda odobrenje za napad.



NAKON DESETLJEĆA MIRA, NA RUBU SMO NOVE ESKALACIJE SUKOBA KOJA PRODUBLJUJE STARO NEPRIJATELJSTVO IZMEĐU SNAGA GDI-A I BRUTALNIH SNAGA DONEDAVNO MARGINALIZIRANOG NOD-A. SATELITSKI IZVJEŠTAJI NEDVOJBENO POKAZUJU NEOBJAŠNJIVU KONCENTRACIJU JAKIH VOJNIH SNAGA NOD-A, A POSLJEDNJE KONTRAOBAVJEŠTAJNO IZVJEŠĆE UPUĆUJE NA KRETANJE VELIKOG KORDONA OKLOPNIH VOZILA NOD-A PREMA BIVŠOJ NAJVEĆOJ BAZI VARŠAVSKOG PAKTA U ČEŠKOJ, U ČIJOJ JE BLIZINI NAJVEĆE NALAZIŠTE TIBERIUMA U OVOM DIJELU SVIJETA. U MEĐUVREMENU, GDI-EVI ISTRAŽIVAČI U SVEMIRSKOJ ORBITALNOJ STANICI PHILADELPHIA SU NA PRAGU OTKRIĆA NOVE REVOLUCIONARNE "STEALTH" TEHNOLOGIJE KOJA BI, PO RIJEČIMA ČASNIKA SOLOMONA, TREBALA "JAMČITI VOJNU NADMOĆ GDI-A. ISTODOBNO, U TABORU PLAĆENIČKIH SNAGA KRUŽE GLASINE O NAVODNIM VIĐENJIMA NJIHOVOG BIVŠEG KARIZMATIČNOG VOĐE KANEA ZA KOJEG SE DUGO PRETPOSTAVLJALO DA JE MRTAV. U OVOM TRENUTKU, U TAJNU VOJNU BAZU NEGDJE U ČEŠKOJ STIŽU NAJBOLJI GDI-EVI ZAPOVJEDNICI KOJI ĆE PREUZETI DALJNJE VOĐENJE OPERACIJA. ZA HACKER, IZRAVNO IZ TAJNE VOJNE BAZE GDI-A NEGDJE U ČEŠKOJ, IZVJEŠTAVA KRISTIJAN ŽIBREG.







Iako smo cijelo vrijeme bili pod budnom prismotrom soldatuša, curke su vrlo brzo pokleknule pred čuven- im hrvatskim novinarskim šarmom. A tek kad su čule da imamo redakcijske prostorije na četvrtoj razini ispod zemlje...



Pirotehničkih efekata i dekoracije nije nedostajalo - sve ne bi li nas uvjerili kako je to "ono za što su nas obučavali".



"Ako vide ovu sliku u Rusiji, strijeljat će me", izjavio je Dmitri Bourkovski, član uredništva ruskog časopisa Igromania. Inače, EA je u Rusiji zatvorio sve svoje urede zbog piratstva koje je izmaklo svakoj kontroli, a njihovog premijera bar jednom na mjesec posjećuje Peter Laughton iz EA da prozagovaraju o problemu. "Najveći problem je to što Jeljcin svaki put promijeni premijera kad ja posjetim Rusiju", šapnuo nam je na uho Peter.

Samo nebo zna koliko je užurbana atmosfera bila u torn[illegible] Janus Pressa kad se u kolovozu dovršavao Hacker, a članovi redakcije su svakodnevno nestajali u [illegible] za toliko iščekivanim godišnjim odmorom. Kad sam konačno stavio ključ u bravu i pustio Horned Reapera da izmili iz četvrte razine ispod zemlje, i potpisniku ovih redaka počeo je godišnji odmor u stilu: prvo par dana kavica u Tkalči, onda malo proputovanja hrvatskom obalom i nezaobilaznom Crikvom. Nakon toga malo leškarenja po bazenima u Balatonu te povratak u Pitomaču na maminu kuhinju kad - šok! Jednog nepodnošljivo vrućeg dana, mama me budi sa zbunjenim izrazom na licu: "Treba te netko iz Engleske". Hmmm, mora da je neka šala. Još snen od prebrzog buđenja dižem slušalicu, a s druge strane me britkim školovanim oksfordskim naglaskom dočekuje pozdrav: "[illegible] Kristijane, ovdje Chloe Rothwell iz engleskog PR ureda Electronic Artsa. Pakiraj stvari, u Pragu pripremamo svjetsku premijeru Tiberian Suna." Hmmm, nije li ovo ipak previše", pomislim te odvratim "OK, Chloe, sada sam na godišnjem odmoru kod mame u Pitomači - najskorivitjeg mjesta na kugli Zemaljskoj. Kako si uopće došla do mog broja?". "To sada nije važno", samouvjereno će ona, "no, možda me nisi dobro čula - spomenula sam Tiberian Sun. Ne prihvaćam NE kao izgovor". "Ali...". "Nema ali, EA plaća troškove vašeg boravka. Ako požurite, možda ćete tijekom puta vidjeti i pomrčinu Sunca."

POMRČINA SUNCA

Branko (Algoritam) i ja smo uzletjeli sa zagrebačke zračne luke 11. kolovoza u 11:30 AM - na sam dan pomrčine Sunca. I dok je Branko, unatoč upozorenjima osoblja zrakoplova, krišom otvorio svoj prozorčić i svako malo Mavicom uslikavao Sunce, dotle je mene više brinula rupa u zubu koju je zubar baš ovih dana sređivao, a koju sam itekako osjećao radi pritiska zraka.



Pet nas je ljudi skrivenih u ovom oklopnom vozilu napadalo i nitko nije "preživio". Mislim da se ovdje negdje vidi i moj "metak".





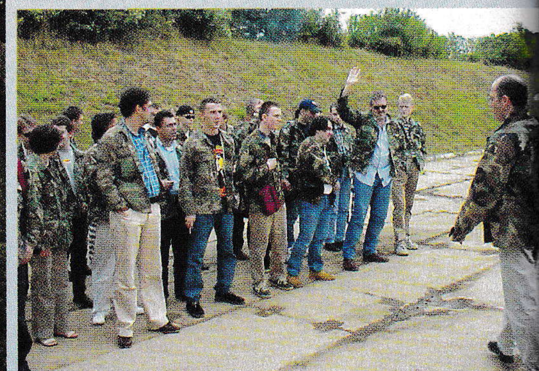
Hrvatski bran'telji: urednik i karizmatični diler igara (onaj kojem puca prsluk za sve). Svaka zemlja ima bar jednog od njih.

PAINTBALL:

Kako smo se igrali rata

Odmah po dolasku u vojnu bazu, naoružane su nas ljepotice podijelile u nekoliko grupa i natjerale da igramo paintball do iznemoglosti. Paintball je zanimljiva igra: daju vam pušku s plinskim punjenjem koja brzinom od 90 m/sec izbacuje plastične obojane kuglice i onda trčite do iznemoglosti napucavajući kog stignete. Pri srazu, kuglica se razmažu i ostavlja "krvavi" trag, a kako ima relativno veliku brzinu, nužno je zaštiti glavu i tijelo maskom te debljom odjećom. Unatoč svemu tome, udar kuglice u tijelo je neugodno stvaran, kao što je to imao prilike iskusiti vaš urednik kojega je iz igre izbacio kukavički pucanj u leđa. Branko je, pak, bolje prošao jer je zalegao ispod kamiona u visoku travu odakle je imao odličan pregled nad "neprijateljima". Uspio ih je pokositi nekolicinu, no ubrzo ga je jaka vatra primorala da izađe iz svog skloništa, no pritisak "neprijatelja" je bio neizdrživ pa je morao časno uzmaknuti. Možda je to učinio odveć revno jer se spotaknuo o obližnju kvrgu zemlje ispružš se koliko je dug i širok te je, naravno, uskoro zadobio nekoliko smrtonosnih pogodaka u predjelu trbuha i prsa. Iako je paintball kao ideja bio pun pogodak, realizacija je za naš ukus previše šepala. Naime, što biste rekli da vas dovedu u napuštenu vojnu bazu, postroje i natjeraju da na postojeću odjeću navučete debele kombinezone (vani je bilo plus 30), trčite uokolo i dobrano se oznojite. Ipak je to bilo previše za naš mediteranski mentalitet, no organizatori su se ipak na kraju uspjeli iskupiti odličnom užinom i hektolitrima čekog piva





Vojnički tretman: čim smo došli, postrojili su n… razvrstali u grupe i natjerali da igramo paint… Beskompromisni zapovjednik odreda je bio P… Laughton (Export Sales Director) iz EA ili, kak… Indijanci zovu, Čovjek Koji Upire Prsto… Kameru I Pri Tom Umire Od Smijeha.

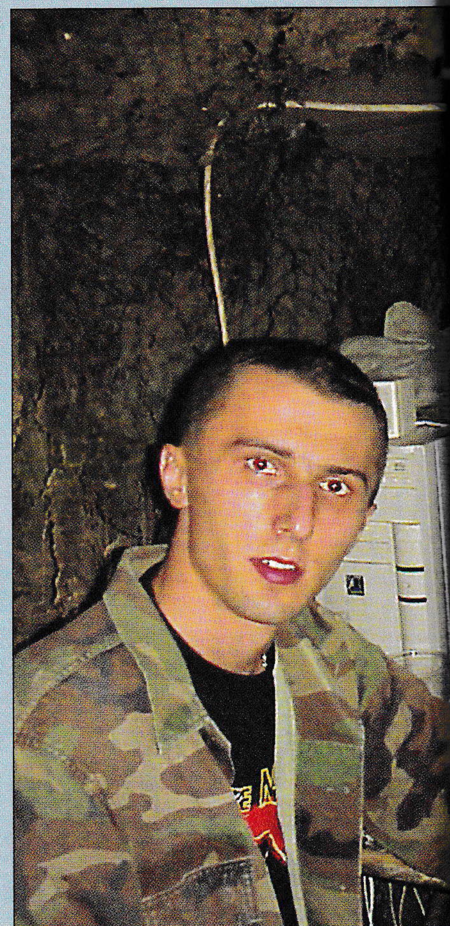


Ulaz u šator u kojem su bili PC-i povezani u mreži i nekoliko ljudi iz EA koji nisu skidali pogled s CD-ROM-ova u kojima se vrtjelo 16 Tiberian Sun CD-ova - u to vrijeme jedini primjerci igre u Europi koje je za potrebe prezentacije i zalogom vlastitog života donio Lincoln Hershberger (Command & Conquer Brand Manager) izravno iz Westwoodovih ureda u Las Vegasu. Na drugoj slici vidite ljude iz EA ureda u Engleskoj s kojima naš časopis redovito surađuje već više od dvije godine.

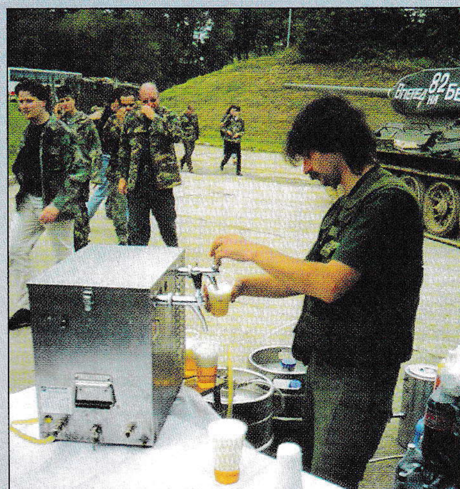
Uostalom, za pomrčinu je ionako bilo prerano, no to nije uspjelo razuvjeriti Branka koji je bio uvjeren da ćemo upravo tijekom leta biti svjedoci ovog astronomskog fenomena.
Dolaskom u praški zračnu luku uvjerili smo se da EA ovog puta nije ništa prepustio slučaju: dočekao nas je vozač i u limuzini odvezao ravno pred ulaz raskošnog Hilton hotela s pet zvjezdica. Na recepciji gužva, no ubrzo smo, kao jedni od 100-tinjak gostiju EA, primljeni na red bez čekanja i uručene su nam magnetne kartice koje otključavaju sobu te ključić za dizalo koji vam omogućuje da dosegnete katove kojih inače nema na tipkovnici u dizalu. Naime, ovaj put su nas stvarno razmazili; imali smo rezervirane sobe, ni manje ni više, nego na tzv. "executive floor", tj. pretposljednjem katu hotela (na posljednjem su političari i celebrity - tu još ipak ne spadamo).

GDI i NOD

Zabava je počela 12. Kolovoza, kad su nas rano ujutro utrpali u nekoliko autobusa. Vođa puta je bio karizmatični Peter Laughton (Export Sales Director) koji nam do posljednjeg trenutka nije želio otkriti lokaciju na koju putujemo. Veo tajnovitosti je razbijen kad se, inače vrlo veseo i nasmijan, Peter u jednom trenutku potpuno uozbiljio i zamolio nas da svi navučemo vojničke košulje s GDI i NOD simbolima, uz napomenu da će onaj tko se ne bude pridržavao te zapovijedi



biti "strijeljan na licu mjesta". Kako je mene zapala GDI košulja, a općenito u igrama volim negativce, sramežljivo sam priupitao mogu li dobiti NOD košulju. Peter se zaustavio na mjestu, polako me pogledao i glasno saopćio ostalima: "Ljudi, imamo ovdje problem. Ovaj ovdje gospodin odbija obući GDI košulju i želi prijeći na stranu NOD-a. Što ćemo učiniti?". Rulja je, naravno, uglas viknula "smrt" pa čak i Branko za kojeg sam očekivao da će biti na mojoj strani. Ubrzo nam je Peter saopćio da "ćemo uskoro stići u tajnu bazu negdje u Češkoj" te zamolio "sve zapovjednike da se pripreme na svojim mjestima jer je primjećeno masovno pregrupiranje neprijateljskih snaga u blizini".



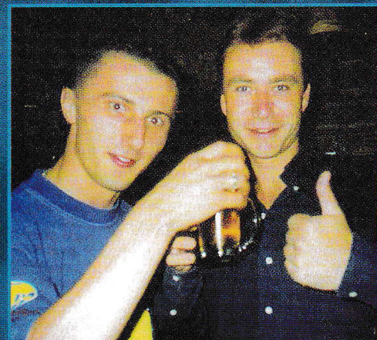


Pivo se točilo, grlo se močilo - da se ne bi osušilo... A i hrana je bila impresivna - ptičicama nismo ostavili čak ni mrvice.

Češko pivo i disco večer



Lincoln Hershberger iz Westwooda je u tom času već usporeno razmišljao uslijed velikih količina konzumiranog piva. Inače, njega su iz Las Vegasa poslali u Prag s 16 Tiberian Sun CD-a koje je morao čuvati po cijenu vlastitog života.



Alan Pritchard (Export Territory Business Manager) iz EA je na kraju najgore završio jer nije htio piti relativno blago češko pivo. Vaši novinari su ga počastili enormnim količinama Guinessa, jedinog piva koje pije a koje mu je odvezalo jezik - kakve li smo tada zanimljive tračeve čuli!



Vrhunac onoga radi čega su nas i pozvali u Prag - prilika za igranje Tiberian Suna cijeli dan, i to dva tjedna prije službenog početka prodaje u Europi.

Kad je konačno došao trenutak da "zapovjednici zauzmu svoja mjesta i pripreme borbene stanice, tj. uđu u šator u kojem su bili PC-i i zaigraju Tiberian Sun, ispostavilo se da je igra ispunila većinu naših očekivanja te da će se nesumnjivo prodati u milijunskoj nakladi.
Sve u svemu, EA se doista isprsio za vrijeme cijelog našeg boravka ondje i treba im odati priznanje.
Organizacija je bila na profesionalnom nivou, briga o gostima vrhunska, a izbor prekrasne europske metropole za svjetsku premijeru najočekivanijeg naslova u povijesti PC igara više nego odličan.
Ako vas zanima je li Tiberian Sun uspio ispuniti sva vaša očekivanja, pročitajte našu ekskluzivnu recenziju na str. 40

POOOO-ZOR!

Dva ugodna predstavica nije prestala ni kad smo došli do, kako nam je rečeno, bivše najveće baze Varšavskog pakta u bivšoj Čehoslovačkoj. Pri izlazu iz autobusa dočekao nas je pravi mali pirotehnički vatromet koji je ugodno odsimulirao "napad" na bazu te naoružane ljepotice koje se pobrinuše da nas što prije postroje i razvrstaju u grupe. U tom je trenutku i cijela predstava lagano prešla u neformalnu zezanciju i, općenito, ugodni gubitak vremena u iščekivanju onog pravog - prilike za igranje Tiberiun Suna dva tjedna prije svjetske premijere. Neformalna zezancija je podrazumijevala prisilni turnir u paintballu (vidi okvir), raskošni banket te ispijanje golemih količina odličnog češkog piva.



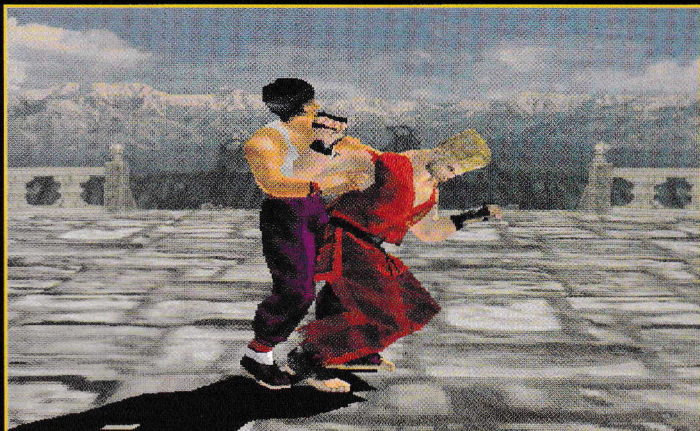
Posljednje su se večeri svi natjecali u količini piva koju mogu popiti. Na slici su (slijeva nadesno): Branko koji pokušava odrediti svoje mjesto u vremenu i prostoru, novinar iz Rusije, urednik Hackera, te najveća distributerka zabavnog softvera u Turskoj (inače je iz Irske) i pripadajući joj turski novinar.

Emulatori

Dosta vam je PC-a, a nemate love za neku konzolu? Ne gubite glavu, Hacker ima i na to odgovor

PIŠE **Krešimir Lauš**

Emuliranje, emulatori... Nekom bi se možda činilo da je to tek najnoviji *hype* ili pak trenutačni *in* u razvoju informatičkih sustava, poglavito onih koji se tiču industrije zabave. Taj ne bi bio dalje od istine jer fora s emuliranjem nikako nije neka novost. Ta još se sjećam pokušaja emulacije PC OS-a na Amigi, i to neke davne 86., 87. godine. Yep, u vrijeme kada PC nije bio ništa više od hrpe ružnog, hladnog metala s nimalo zavidnim performansama, Amiga se odlučila na podvig koji je zahtijevao veliku hrabrost. Želite još dokaza; emulacija macintosha, anyone? No iako je ta emulacija bila strogo hardverska (*prijateljici* ste morali raskopati trbuh i u nj zabosti oveću karticu), ni ona softverska nije joj odveć daleka. Sve se zapravo svodi na isto, na jednom operacijskom sustavu simulira se (tj. emulira) arhitektura, način rada i svi dijelovi drugog. Dakle, "oponaša" se grafički, zvučni, input-output i operacijski sustav, tako da je krajnji rezultat kao da imate računalo (ili, u ovom slučaju, konzolu) u računalu. No, pošto je to vrlo složen i zahtijevan proces, jasno je da emulirani, nazovimo ga, virtualni stroj nikada neće raditi brzo i stabilno kao onaj originalni, od kamena odvaljeni. Tu sad nastaju problemi optimizacije i slično, ali da ja previše ne gnjavim, ograničimo se mi na ono što možemo emulirati na našem PC-u. Siguran sam da vam se barem jednom ogadilo igrati isključivo PC igre, za koje je potreban oveći memorijsko procesorski kapacitet (kako na samom PC, tako i u glavi), i zavidite svom frendu koji uživa u konzolskoj jednostavnosti. Potragi je konačno kraj, u posljednje vrijeme u tijeku je prava ekplozija emulator manije! Koje se to konzole mogu emulirati, pitate se, da nije možda Snes ili kakva prašnjava Sega koju još možete posuditi u kakvoj seoskoj videoteci (ima emulatora i za njih)? Jok, ovdje se družimo isključivo s visokim društvom čiji su primjerci kapitalci poput N64 i Sonyjeva PSX-a!



Smiri se malo, Paule, izučio ja kiropraktiku vani

NINTENDO

No, dobro, udahnite zrak i počnite čitati... Prije svega treba reći ovo: trenutačni doseg emulacije N64 u vidu malog programa imena UltraHLE čisti je programerski brilijant! Vješto i stručno programiranje urodilo je plodom pa je UltraHLE jedan od najstabilnijih, najbržih i najintuitivnijih emulatora na "tržištu" uopće. Ako posjedujete barem P2/266 i Vodoo 1 ili 2, bez brige, radit će savršeno (znam da je i to mnogo, ali kako rekoh, emulatori su zahtjevna zvjerčad). No dobro, osnovno je pitanje što to ovaj program emulira kada je poznato da N64 radi pomoću memorijskih catricdgea? Ni to nije preveliki problem jer su određeni pojedinci (lopovčad jedna, sram ih bilo) sadržaj dotičnih vješto skinuli s plastike na Internet ostavivši ih ondje vama da ih "posrčete"! Da, ovo već graniči s kriminalom ali što ćete. Za adrese se pobrinite sami jer je nama bilo dostatno i onih nekoliko skinutih uz emulator a i ne bismo htjeli imati nikakvih pravnih problema. Igre su uglavnom teške 15-30 MB pa treba malo pričekati da se skinu, ali vrijede truda! Zašto? Zato jer ćete, pokrenuvši igru, moći u potpunosti uživati u čarima dosta napredne N64 grafike i zanimljivog zvuka, ali se konačno okušati i u takvim klasicima kao što su Mario64 ili Starfox, sve to na monitoru vašeg PC-a! Igre će izgledati još ljepše nego na originalu jer rade preko Glide API-ja, tako da ih možete zaigrati i u višoj rezoluciji od predviđene. Shvaćate, N64 radi u 320*256 rezoluciji na vašem TV, ali ga na PC-u, ovakvog virtualnog, možete tjerati do astronomskih 1024*768 i više. No nemojte pretjerivati jer igre ipak najbolje rade u nešto nižim rezama, 640*480. Ipak, šteta je što UltraHLE zasad radi samo preko 3dfx-a (ili softvera), nadajmo se da će i to uskoro biti riješeno. Igranje je prilično stabilno, sustav se rijetko kad ruši, a i kompatibilnost s naslovima je prilično visoka, iako ne i potpuna. Kreće se negdje između 70-80 posto svih izdanih igara, s tim da se UltraHLE stalno ažurira, ovisno o problemima. Ostatak priče je također prilično blistav, tako da bez po muke možete podesiti tipke, perfomanse pa čak i snimit status. Kako se to radi, pročitajte okviru. Eto, mislim da bi ovo trebala biti pouka svima onima koju su po oglasnicima oglašavali da prodaju N64 i dvije igre za 1000 kn. Nije ni čudo kad su ta dva ketridža platili skoro kao cijelu konzolu! Stoga, skoknite do neta ili nabavite od frenda ovaj odlični emulator i saznajte kako je to biti ponosni vlasnik N64 konzole na toplini monitora svog.



U cijelosti igriv, Mario 64



Vodoinstalater Mario, Nintendov zaštitni znak



Colony wars, još da radi nakon uvodne špice...

Radije nabavite ULTRA64 nego da bacate lovu na cijelu konzolu



Ček malo da skinem rukavice pa ću te!



Sonyjeve lude animacije rade savršen



[illegible] Mišima i Xiaoju danas na monitoru vašeg PC-a



Zbog male brzine u softveru, Tekenn3 je neigriv

PSX aka BLEEM!

Na to su čekali svi, a kada se konačno pojavio, gotovo su rastrgali net. Rijetko je koja net histerija bila takvog intenziteta kao ova koja je pratila pojavu posljednjeg i konačnog Sony playstation emulatora. Od pojave Bleem! demoa, usenet je bio doslovce preplavljen pitanjima **kad** će i odgovorima **kad dođe**. Ponosno izjavljujem da sam i ja bio jedan od tih, no kad je konačno stigao, nisam mogao suspregnuti gorko razočaranje. Zbog čega?

Legal stuff

Pravnih reperkusija nikad dosta. Teško je i pomisliti da bi se netko mogao buniti zbog igranja starih C64 igara jer je malo moguće da na njima još netko zgrće lovu. Što se pak tiče PSX-a, stvar je jasna, ako imate originalnu igru, nije vas briga na kojoj je platformi igrate. No tako nije mislio Sony inc. tuživši autore Bleem!-a. Dečki su za sada sve sporove dobili pa se Bleem! saga nastavlja i dalje. Situacija s N64 je najškakljivija jer nitko ne može tvrditi da igra s originalnim N64 naslovima. Gdje bi ugurali te "ketridže", u disketni drive ili pak reset rupicu? No autori UltraHLE-a su se dosjetili sljedećeg: sve dok posjedujete originalan ketridž pa istu igru igrate i u emulatorskom obliku (jasno, skinutu s neta), sve je u redu. Znam da to nije previše logično ni praktično (zaboga ako imate igre, igrajte ih na konzoli), ali tu vam je zakon, a na svakome je od nas odluka hoćemo li ga se pridržavati ili ne.



Na slikama možete lijepo vidjeti originalne Nintendo logoe i njegove igre, najveći trn u oku pri pravničkim prepucavanjima.

Snimanje pozicija

Ako ste ikada u životu vidjeli PSX, zacijelo ste zapazili sjajno žute komadiće plastike koji vire ispod utora za joypad. Ime su im memorijske kartice, a emulirane su u Bleem!-u. Sa snimljenim pozicijama možete baratati kao i na pravoj konzoli, tj. brisati ih, kopirati i slično, s tim da ih ovdje možete nasnimiti koliko vas volja jer se zapisuju na hard. Dakle, jedina ograničenja "sejvanja" su ograničenja samih igara. No, kod UltraHLE-a riješilo se i to. Umjesto da simulira tipičan proces snimanja nakon svakog nivoa, N64 emulator omogućava snimanje u PC stilu! Quicksave i quickload čarobni su pojmovi pomoću kojih možete nastaviti *bilo koju* igru na *bilo kojem* mjestu. Čisti perfekcionizam, kažem vam.



Quicksave s Mariom prije nego skoči u vodu odlična je metoda za njegovo daljnje mučenje



Ako vas je Golden eye frustrirao na konzoli, uz snimanje statusa završite ga na PC-u

Zbog toga jer je Bleem! konačno trebao, a nije, objediniti sve pozitivne stvari iz prijašnjih Sony emulatora poput PSX emu-a, od kojih je svaki imao nešto dobroga, ali i nešto totalno katastrofalnoga. Katkad je to bilo presporo odvijanje emulacije, katkad nemogućnost snimanja pozicije, a često i gotovo nikakva kompatibilnost s onim što se trebalo emulirati. Ali "Bog" Bleem! sve je to trebao ispraviti. Ali, baš i nije! Naime, iako 1.0 full verzija podržava Direct 3d grafiku, full screen Mpeg animaciju, stereo zvuk, snimanje statusa, čitanje Sony CD-a, pati od dva strašna problema o kojima ćemo poslije. Kao što vam je sigurno poznato, kod Bleema je dovoljno ugurati Sony CD (sa zaštitom ili bez, ntsc ili pal) u vaš CD drive i gle - stvar radi, igra ide! Podesite tipke, nafrljite zvuk i derite po Tekkenu 3! Aha, kako da ne. Prvo i osnovno, ako i uspijete pronaći igru koja će vam proraditi iz prve, svaka vam čast. Dakle, što se kompatibilnosti tiče- loše. Druga stvar, ako ne želite igrati u softveru (sporo), nego u brzom, hi-res, filtriranom Direct 3D-u, a imate Voodo 1 ili 2, zaboravite sve jer - trenutačna 1.0 verzija Bleema 3dfx baš i ne podržava. Bez zabune, radi on i s njim, ali 3 do 4 puta sporije nego bez njega. Stvar je u neriješenom pitanju procesiranja tekstura koji Voodo obrađuje na ponešto specifičniji način. No, ako ste vlasnik kakvog TNT ili Ati28-ice, blago vama. Ja sam, pak, uvjeren da većina nas još uvijek posjeduje 3dfx pa mi nije jasno kako im to nije bio prioritet pri izradi Bleema. Stoga valja pričekati da u naše krajeve dođe Bleem 1.2 u kojem bi tobože ovi problemi trebali biti riješeni. Ako ga netko ima, neka nam ga slobodno pošalje. Sve u svemu, očito je da PSX emulacija još nije

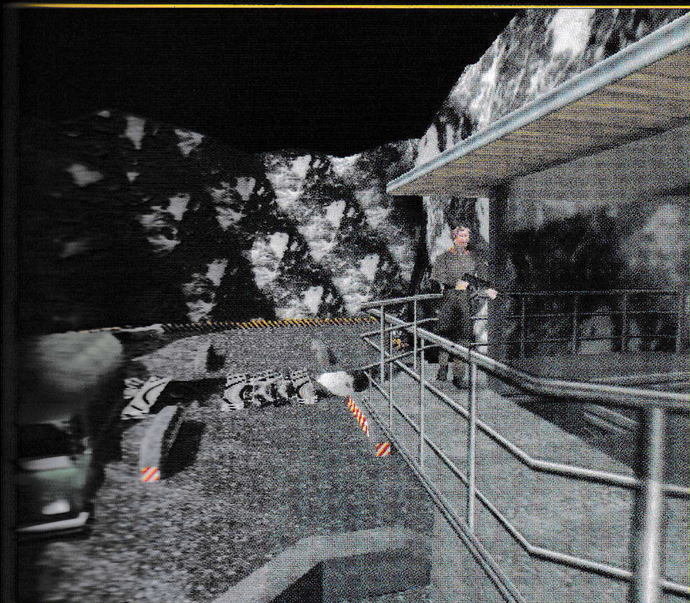
> Priča s Bleemom još ni izbliza nije gotova



Obilje detalja, uz minimalna usporavanja



Prilično lijepi GFX efekti, katkad u rangu s PC ostvarenjima



...eye u hi-resu, san snova

...stasala pa više živcira nego ... makar imali i odgo- ... hardver jer je i kompatibil- ... slaba. Možda jednog lije- ... kada dođe nova verzija, ... snage za još jedan osvrt, ... čisto sumnjam jer nas je ... živcirala. Šteta, no u strpljenju je spas. Tako vam, dakle, stoje stvari s emulatorima. Kao što vidite, najsjajnije je s N64 ali je za nj teško nabavite igre a i radi samo s 3dfx-om. Igara za Sony, pak, ima i previše, ali ne valjaju emulatori. Vuk sit, koza cijela, nikada! Bah, vraćam se "komodorcu".

...RAHLE: 80%
... emulator koji služi svrsi.

bleem!: 60%
Još nedovršeni pokušaj PSX emulacije; kada stvar sazri, bit će to ono pravo

...alternativno

... postoje neki drugi programčići koji služe sličnoj svrsi ... opisani, vjerujte nam, ne vrijede ni pišljivog boba!

Stara garda A.K.A. C64

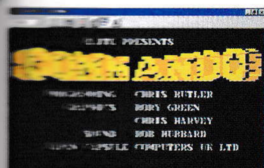
Emulator manija počela je prije koju godinicu, u početku sa stidljivim emuliranjem 8-bitnih računala poput C64, Spectruma, BBC i tako dalje. Iako se dosad skupila već poveća gomilica; praktički svaki stroj iz te ere možete oživiti skinete li s neta odgovarajući programčić, jasno je da su najpopularnija bila i ostala samo dva. Yep, gumica i debeljko, omiljena kućna računala protekle ere uvukli su se u EMU on-line zajednicu pa nije nikakav problem uz malo čeprkanja po netu (u browser upišite pojmove poput "emulators", "emulation") pronaći onaj koji tražite. Pretpostavljam da je većina starijih čitatelja posjedovala C64, pa je bitno spomenuti "C64S" emulator, koji je po mom mišljenju najbolji, najstabilniji i najjednostavniji. No da bi te programe i iskoristili, potrebno je nekako doći do igara, a tu već nastaju i neki pravni problemi (vidi legal stuff). Ipak, ne brinite, na netu su, a bit će i dalje, *tisuće* C64 igara, tj. gotovo sve koje su za njega ikada i napravljene. Teško je opisati taj osjećaj navale starih sjećanja kada se učita jedna od tih igara i kada se iz zvučnika začuju prvi taktovi SID zvučnoga čipa. Pa tko se ne sjeća legendi poput Blue Maxa, Commanda, Boublle Boubbla, Dig-Duga i sličnih? Stoga, preporuka svim nostalgičarima koji se boje Orwelovskih crnih predviđanja- zaplovite ponovno u dane svoje mladosti i uživajte u praznom ali ipak tako ispunjenom plavom ekranu s treptajućim bijelim kursorom. Ovaj put, od *load errora* nema straha! No, čim se čovjek vrati u stvarnost i na stvari pogleda s dozom objektivnosti, postane mu jasno koliko su daleko otada stvari otišle, navedene igre danas mogu poslužiti tek kao bezbrižna dokolica koja će vam brzo dosaditi.



Ghoust and ghouls, ne biste mi vjerovali kako je ova prokletinja teška



Ahh, Blue Max, sa svojom kolonijalnom britanskom himnom



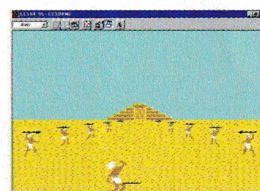
...ovа slova, čujem i ... glazbu



Kako to sad sve šašavo izgleda, zar ne?



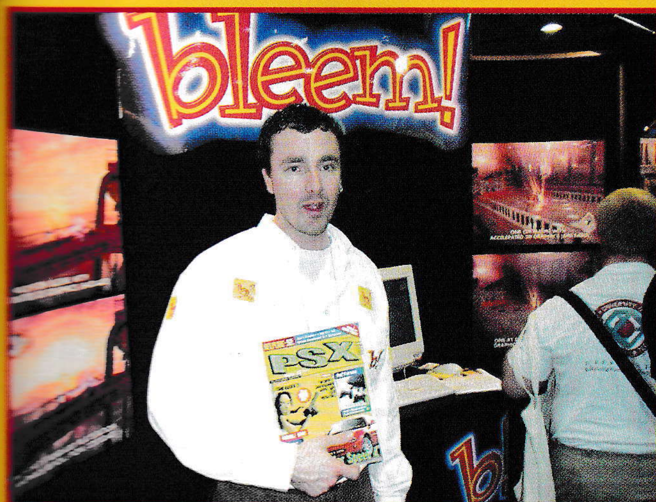
Odsijecanje glave u C64 stilu


Aztec challenge, jedna od najstarijih C64 igara



Kako mi je nekad ova slika prekrasno izgledala!

Razgovor ugodni



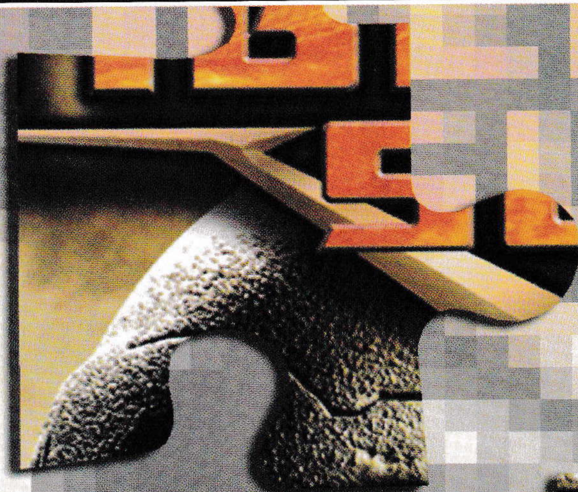
U svibnju smo na E3 sajmu u Los Angelesu posjetili Bleemov izlagački prostor i razgovarali sa Davidom Herpolsheimerom, šefom tvrtke Bleem. Bilo mu je drago upoznati nekoga iz Hrvatske i osim što je pozirao za naš časopis PSX, poklonio nam je i majice sa logom svoje tvrtke. No, ispod vrlo ljubazne maske na njegovom je licu bilo moguće nazrijeti tragove nervoze koje je uzrokovala Sonyijeva odvjetnička momčad koja je u dobrano uvježbanoj napadačkoj formaciji napala Bleemov štand. Toga dana Davidu nije bilo do smijeha (vidi fotografiju), ali David je ipak pobijedio Golijata. Američki sud donio je presudu u korist tuženoga, odnosno Bleema i od tada se on u Americi legalno prodaje. U Sonyiju još ne mogu vjerovati da su izgubili spor, te nastavljaju izjavljivati da je za njih jedino rješenje da se Bleem u potpunosti povuče sa tržišta. Davide, svaka čast...

ALGORITAM & HACKER

NAGRADNA IGRA

OTKRIJ ŠTO KRIJU PUZZLE

ODGOVORI NA PITANJA...



1. Navedi naslov igr
2. Navedi žanr igre
3. Tko je izdavač hrvatske verzije



...I OSVOJI NAGRADE

1. Naslov koji pogađate
2. Boeder - polica za CD-e
3. Poster igre koju pogađate

Odgovore napišite na dopisnicu i pošaljite na adresu: **Algoritam Multimedia, Gajeva 12, 10000 Zagreb, s naznakom "za Puzzle No.5".** Ako ste iz Zagreba, nagrade Vas čekaju u "Algoritam Multimedia Centru" Gajeva 1, 10000 Zagreb. U protivnom, stižu na Vašu kućnu adresu koju obavezno navedite na dopisnici. Kupujte u Algoritmu, čitajte Hacker - Puzzle Vas i sljedeći mjesec čeka na istom mjestu!

RECENZIJE

5/99	4/99	Ime igre	Platforme
1	1	***The FA Premier League Stars*** EA SPORTS	PL, PC
2	2	***Driver*** GT/REFLECTIONS	PL
3	7	***Abe's Exoddus*** ODDWORLD	PL/PC
4	4	***Gran Turismo*** PLAT./SONY	PL
5	3	***Syphon Filter*** SONY	PL
6	6	***Colin McRae Rally*** PLAT./CODEMASTERS	PC, PL
7	5	***Silent Hill*** KONAMI	PL
8	14	***WWF: Warzone*** PLAT/ACCLAIM	PL, N64, GA
9	9	***Tomb Raider 2*** PLAT./EIDOS	PC, PL
10	8	***Star Wars Episode 1:*** *Racer* LUCASARTS	PC, N64

RECENZIJE



40 **Tiberian Sun**
46 **System Shock 2**
50 **Darkstone**
54 **Hidden & Dangerous**
58 **Shadowman**
60 **Discworld Noir**
62 **Pizza Syndicate**
66 **MS NBA Inside Drive 2000**
68 **Civilization 2: Test of Time**
70 **Amerzone**
72 **Rent-A-Hero**
74 **Street Wars: Constructor Underworld**
74 **Warhammer 40000: Rites of War**
75 **The Avengers Pinball**
76 **Lego Racers**
78 **Psychic Force: 2012**
80 **Black Moon Chronicles**
81 **Mayday**
83 **Roland Garros 1999**
85 **Arcade Pool 2**

PLAYSTATION

1	2	***The FA Premier League Stars*** EA SPORTS
2	1	***Driver*** GTI
3	3	***Syphon Filter*** SONY
4	4	***Silent Hill*** KONAMI
5	5	***V Rally 2*** INFOGRAMES

NINTENDO 64

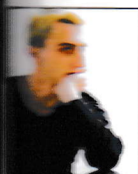
1	1	***Star Wars Episode 1:*** *Racer* LUCASARTS
2	2	***Command & Conquer*** NINTENDO
3	5	***WCW/NWO Revenge*** THQ
4	3	***Diddy Kong Racing*** NINTENDO
5	9	***V Rally*** INFOGRAMES

PC CD-ROM

1	1	***Championship Manager 3*** EIDOS
2	9	***The FA Premier League Stars*** EA SPORTS
3	4	***Kingpin:*** *Life of Crime* INTERPLAY/VIRGIN
4	3	***Star Wars Ep 1:*** *Phantom Menace* LUCASARTS
5	2	***Hidden & Dangerous*** TAKE 2

TKO SMO MI?

Redakciju Hackera čini uigrani tim mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za poslodavca. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...



CHRIS
[illegible] časopisa za [illegible] s tisuću i jednom [illegible] i odgovoran [illegible] pressingu. Chris [illegible] izvršava s iznimn- [illegible] odgovornošću. [illegible] filmove i PlayStation.



KREŠIMIR LAUŠ
Uvijek razočaran (pre)brzim zastarijevanjem PC tehnologije, Krešo u posljednje vrijeme previše psuje i prigovara, no to se ovaj mjesec nije odrazilo na njegove litrarne sposobnosti koje je ponovo dokazao vrsnim recenzijama.



DAMIR "Đ" RUKAVINA
Svemirski kapetan se nasukao na ovoj stijeni od čovjeka. Ocjena od 15% kazna je kakvu samo opaki Damir bič Božji može izreći. Vole ga i mrze, ali nitko prema njemu nije ravnodušan.



MISLAV MATAIJA
Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.



KRISTINA JEREN
Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.



IGOR "LEO" DUIĆ
Igor i dalje uživa zatrpan gomilom Thrustmasterovih igraćih palica. U međuvremenu, otkrio je da mogu poslužiti i za razne druge užitke, a kao i ostatak redakcije - i Dujkan se je "ponovio" sa Sonyjevom sivom kutijicom za interaktivnu zabavu.



DARIO "X" RAKOVAC
Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama.



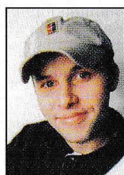
PATRIK "DVD" [illegible]
[illegible] smisao za praktično i [illegible] svaki komad [illegible] koji mu dođe u ruke su [illegible] uređivanje svih [illegible] u Hackeru.



BERISLAV "BERO" JOZIĆ
Bero, šef PlayStationa u Hackeru, oduševljen je trenutačnom ponudom PSX naslova koje mu hrvatski dućani softvera posuđuju na recenziranje. I neka netko kaže da je nama u Hackeru teško :)



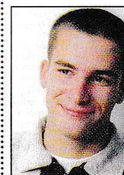
ALAN "NAPOLEON" GRAF
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke.



MIROSLAV "MIRO" PULJIZ
Miro je veliki ljubitelj sportskih simulacija kojih, istina, u posljednje vrijeme baš i nema previše. Najviše voli simulacije zimskih sportova, a redovito sa svojom škvadrom "visi" na FIFA-i.



DAMIR ĐUROVIĆ
Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio.

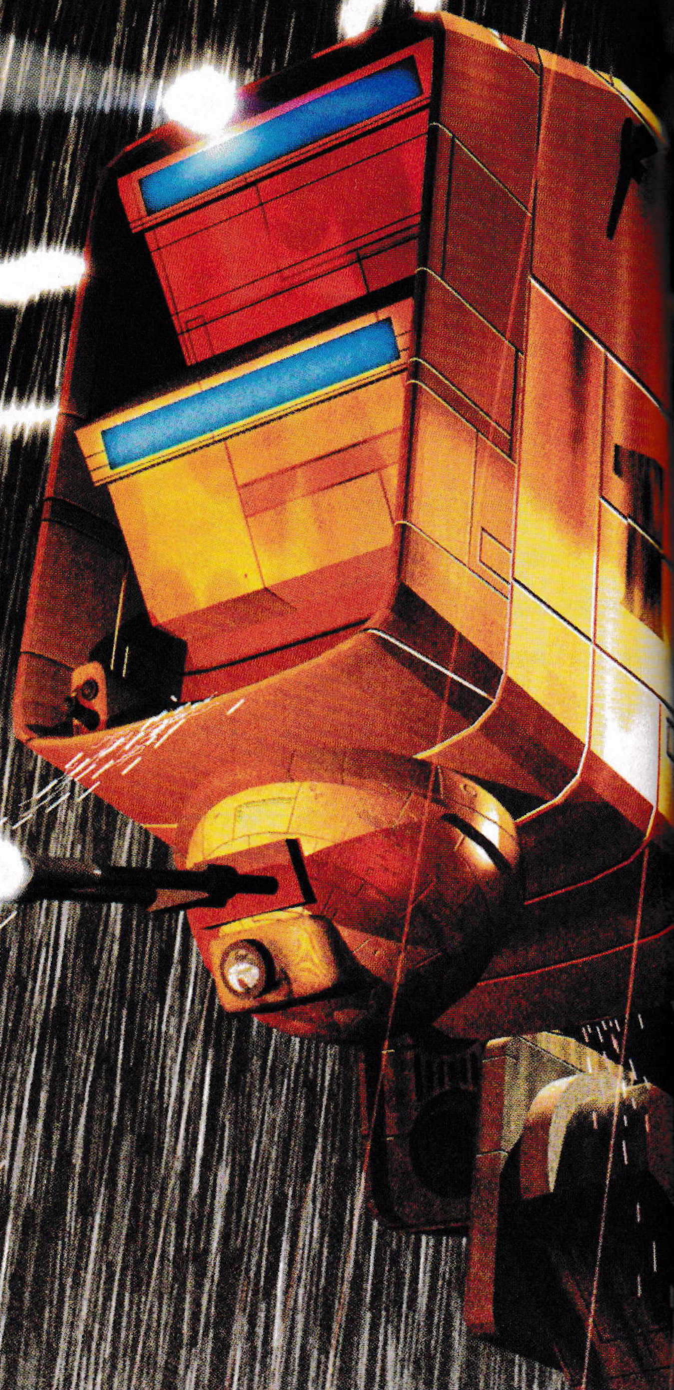


HRVOJE HERCEG
Nedavno unovačen, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Srećom, Hrvoje je u časopisu "PSX" znatno povećao svoj stvaralački opus.



MARIO BOŠNJAK
Mario je postao sastavni član naše i vaše ekipe. I to sasvim zasluženo. Pa trebalo je odvoziti te tisuće i tisuće kilometara auto simulacija. A od beneficiranog staža ni govora.

Construction complete!



PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Westwood Studios
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 200 MB HDD, 16 bpp graf. kartica, DirectX komp. zvuk
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 MB
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet (besplatan Westwoodov servis)
PLATFORME	PC

NITKO se nije nadao da se ono «coming soon» trebalo protumačiti kao «dolazi za nekoliko godina (kad nas kupi EA)». Uvijek je užitak recenzirati igre ovako visokog kalibra. Kao i ostatak igraćeg svijeta, prvo sam prepun uzbuđenja i optimistično očekujem totalnu nirvanu, a zatim me udari surova stvarnost. Rijetko koja igra uspije doseći očekivanja, osobito ako ona rastu kroz period od nekoliko godina koliko je iza najave Tiberium Suna. Teško je ovakvu igru ocijeniti objektivno, no potrudit ću se biti realan i potkrijepiti sve tvrdnje dokazima. TS je nastavak legende. Početka jednog žanra! Ako želi uspjeti, mora prestići svog prethodnika u svakoj kategoriji. Teško, moramo to priznati...

Dosta trabunjanja koje nikoga ne zanima, i bacimo se na igru. Kane se vratio. (čitaj Kejn, a ne Kaane.:) Ček, ček, nije li se on trebao nalaziti negdje ispod one svoje palačice koju smo srušili na njega u zadnjoj misiji C&C-a? Bilo kako bilo, tridesetak godina od njega se nije moglo čuti niti «šuš». Uskoro, nakon njegove smrti NOD se raspao na manje frakcije što je GDI-u olakšalo pobjedu. Monopol je trajao neko vrijeme, sve dok u 2030. general Solomon ne primi poruku od uskrsnulog Kanea. Kane je uspio nagovoriti treću frakciju u sukobu, *Zaboravljene* da prevedu drevnu knjigu proročanstva Tacitus. To mu omogući uvid u budućnost. On vidi pobjedu NOD-a. Fanatički kreće u napad kako bi ostvario proročanstvo, a na GDI-u je da ga pokuša zaustaviti. Glasine su da je Kane postao besmrtan, pošto se nije nimalo promijenio u proteklih 30 godina (mi u stvarnom svijetu za njegov sličan izgled imamo jedno drugo objašnjenje, no nemojmo sitničariti...). Vremenski gledano, Tiberian Sun se odvija u prvoj polovici 21. stoljeća, nakon Tiberijskog rata, nastavljajući na mjestu otprilike gdje je prethodni C&C nastavio. Čitav svijet je postao borbeno polje. Na izbor su vam ponuđene dvije strane, svaka sa svojim tehnološkim stablom. Vi igrate ključnu taktičku ulogu kod obije strane i upravo o vašim (RT) strateškim sposobnostima ovisi ishod sukoba.

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN

Sve je započelo onoga dana kada sam nakon višednevnog neprestanog igranja završio Command&Conquer. Nakon završne animacije odvrtila se Sneak-Peak animacija koja je nagovještala sljedeću veliku igru. Trebam li reći da se radilo o Tiberian Sunu?

eće u napad
očanstvo, a
okuša zaus-
je Kane
što se nije
proteklih 30
m svijetu za
mamo jedno
nemojmo
ski gledano,
a u prvoj
nakon
avljajući na
je prethodni
svijet je
. Na izbor su
strane, svaka
stablom. Vi
u ulogu kod
o vašim (RT)
tima ovisi

ZABORAVLJEN OSJEĆAJ

Moram priznati da sam svojedobno bio fanatični igrač Command&Conquera. Nakon prolaska igre sa obije strane s bivšim recenzentom Hackera i kolegom Ivanom Rubeljom znao sam po cijele noći žariti i paliti modemom (bile su to dvije 14,400 rage). Dovoljno je reći da smo znali sve mape napamet. C&C je u igri oduvijek pružao jedinstven osjećaj. Sa Tiberian Sunom taj osjećaj se vratio! Nakon instaliranja igre kroz Westwoodov posebno isprogramiran i brižno audio-vizualno oblikovan instalacijski program započinje uvodna animacija. Radi se o gotovo identičnoj animaciji C&C-u. Radi se o inicijalizaciji vaše računalne pomoćnice, EVA sistema. Kaotični ples znakova i oblika zaustavlja se sa rečenicom od koje sam se naježio od uzbuđenja. «Welcome back commander!». Odličan podizač morala i želje za igranjem nakon instalacije. Inače, igra nije pretjerano gladna vašeg diska, sa oko 150 MB potrebnih za datoteke i oko dodatnih 200 MB za virtualnu memoriju. Nakon toga započinje intro, u kojem vidimo glavne protagoniste; đenerala.Solomona (James Earl Jones aka. glas Darth Vadera) , Kanea (Joseph D. Kucan), te McNeila, dobrog GDI dečka (Biehn, poznat široj publici po ulozi Reesa u Terminatoru). Video međusekvencama je posvećena izuzetno velika pozornost i popriličan dio budžeta čitave igre. Istima u propovijedanju radnje pomažu skriptirane akcije jedinica koje se odvijaju na samoj mapi na početku misije, ili nakon što aktivirate određeni «trigger». Sve se savršeno nadovezuje jedno na drugo i potreba uplitanja mašte da bi vam se čitav taj svijet igre činio stvarnim je minimalna .Nakon sveg tog laprdanja, započnimo ono pravo...krenimo u samu igru.

Započinjemo igru s maksimalnim detaljima i maksimalnom ponuđenom rezolucijom (800x600). Prvi dojam bio je: «Gle, Red Alert sa malo poboljšanom grafikom.» I zaista, konfiguracija ekrana je identična kao u RA-u i C&C-u. Lijevo mapa, desno gore radar, a ispod toga lista jedinica koje valja graditi. U gornjem lijevom kutu je gumbić za pristup opcijama. Krajnje jednostavno i nimalo promijenjeno. Onda mi je sinulo. Upravo ta jednostavnost je jedan od glavnih sastojaka u formuli uspjeha svih C&C i RA igara. Filozofija po kojoj je začet RTS žanr (usput RTS žanr izmislila je ekipa iz Westwooda, sa igrom koja će ostati zapisana u analima računalnog igranja - Dune II) diktira da se ratnoj strategiji na poteze

UKRATKO

Command&Conquer: Tiberian Sun je nastavak izuzetno popularnog Command& Conquera, igre koja je zaslužna za globalno populariziranje RTS-a (strategija u realnom vremenu), čiji začetnik je Westwood. U njoj morate mikromenadžmentom resursa i jedinica, te korištenjem prednosti terena, specifičnosti vaših jedinica itd. poraziti neprijatelja, ili zadovoljiti određene ciljeve kako biste napredovali u kampanji. Žanr je idealan za igranje s više igrača.

Možda i nije bilo pametno prelaziti preko mosta

Kao idealna rezolucija za igranje na 19" monitoru ispostavila nam se 1280x1024. Sa brzinom nije bilo problema samo na najjačoj od tri testne konfigracije(P3 450).

Kada bih bio osuđen na 10 dana samice u društvu jedne računalne igre, bez imalo dvojbe igra izbora bio bi Tiberium Sun.

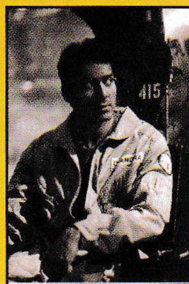
oduzme kompleksnost, i doda dinamika što je daleko uzbudljivije. Grafika je prebačena i 8 u 16 bitnu, što je itekako iskorišteno (ponegdje i pretjerano šareno, rekli bismo da smo zlobni). Animacija jedinica nije savršeno glatka kao u Total Annihilation serijalu, ali je podnošljiva. Jedinice su prilično detaljne, a izrađene su Megavoxel (tm) tehnologijom. Ustvari, moj jedini pravi prigovor igri ide na prezentaciju jedinica. Mapa se pomiče savršeno glatko. Ipak, iako je to pokušano zakamuflirati, iz aviona je iskusnom oku vidljivo da je čitava igra izgrađena na temeljima uspješnog Command& Conquer grafičkog podsustava. Ipak, dodane su mnoge nove zgodne mogućnosti. Npr. tu je dinamičko osvjetljenje, ogromne eksplozije; ipak ništa revolucionarno. 3D akceleracije nema, a nakon fijaska koji je doživio pokušaj akceleriranja strategije u stvarnom vremenu od strane Totak Annihilatio: Kingdoms razvojnog tima, vjerujem da je tako i bolje. Ovo daje igri još jednu prednost pred trenutačnim blockbusterima koji su većinom 3D akcelerirani, pošto se 3D hype nije smirio, niti će se smiriti. Naime, moguće ju je igrati na jako širokoj lepezi računala, prema procjeni distributera, negdje oko 80% kućnih računala trenutačno u Hrvatskoj sposobno je podržati ugodno igranje Tiberium Suna. Nakon desetak minuta igranja shvatite da je nevjerojatan trud uložen upravo u završnu obradu igre. Sve je savršeno izbrušeno, bez glitcheva karakterističnih za ostale igre.

ŠTO JE TIBERIUM?

Negdje 1995. u zemlju j udario meteor koji je u seb sadržao nepoznatu stranu sub stancu. Otkrio ga je dokto Mobious, a ime je dobio p rijeci Tiber u Italiji gdje je p prvi puta nađen. Trenutačno s Tiberium raširio u sve kutev kugle zemaljske. Sam Tiberium zbunjuje naučnike, jer upij minerale i hranjive sastojke tl kao spužva. Krajnji rezultat s vrijedni kristali Tiberija. Tiberi je izuzetno opasan, čak smrtno za ljude. Izuzetak su mutatnt koje prisutnost Tiberija liječi. Postoje dvije vrste tiberija, zeleni, obični i plavi, rjeđi i vredniji, ali jako otrovan i eksplozivan.

LIKOVI

Mora se priznati - C&C serijal je svoju atmosferu, i jednim dijelom igrivost, oduvijek temeljio na atmosfeirčnim video isječcima koji su postepeno otkrivali priču i uvijek vas tjerali da "završite još jednu misiju". Za TS Westwood uistinu nije štedio troškova pa je tako lista dokazanih glumaca vrlo impresivna. Jesu li to prvi znaci da je Hollywood konačno bacio ozbiljniji pogled na industriju interaktivne zabave? Čini se da jest i hvala Bogu jer nam je više dosta propalih glumaca C klase koji nemuštom glumom samo kvare iskustvo igranja - u čemu definitivno prednjači Wing Commander. Naravno, poznati glumci koštaju puno, no nas kao kupce to uopće ne zanima - neka o tome brine Westwood. Donosimo kratki pregled glumačke postave s kojom ćete se kroz video isječke vrlo brzo poistovjetiti. Tko zna, možda slijedi i C&C film?

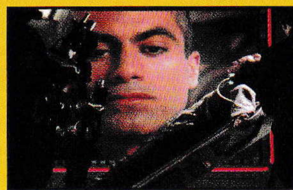


CHANDRA (GDI)

Niži zapovjednik Chandra (Chris Iyer) je desna ruka operativnog zapovjednika Mac McNeila – glavnog čovjeka generala Solomona za operacije na ratištu. Uvodna GDI sekvenca pokazuje McNeila i Chandru na vježbalištu u simulaciji ratovanja (to je vjerojatno i razlog zašto su nas u Pragu prislili na igranje paintballa). U svojiim izvještajima, Chandra o McNeilu govori da "Mac život ne smatra kompliciranim. On jednostavno zna što želi i učinit će sve da to i postigne. Kao i svaki dobar GDI marinac – on želi pobijediti".

HASSAN (NOD)

Hassan (Adoni Maropis) je Rus koji jednostavno mora postojati u bilo kojoj C&C igri i u TS-u ima ulogu NOD-ovog operativnog zapovjednika. Iako je njegov izraženi ruski



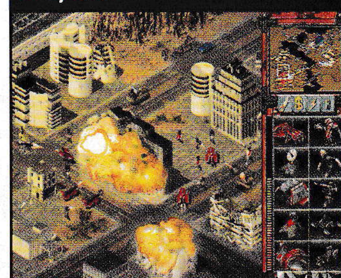
akcent vrlo efektan, a uloga mu je karakternno upečatljiva, ipak nitko ne može zamijen Staljina iz Red Alerta.



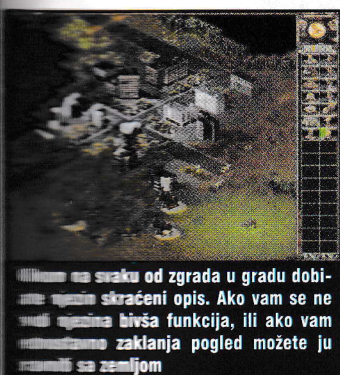
Borba unutar urbane sredine, po noći za vrijeme smrtonosne kiše meteora. Mrak!



Na ove dvije slike isti je grad, za vrijeme iste misije, snimljen u razmaku od 15ak minuta. Volim miris tiberija ujutro...



*Uz recenziju smo vam pogrebali slike u rezolucijama koje nisu default uključene, jer zahtijevaju brdo procesorske snage. (P3 450 se fino nosio s njima). Za uključivanje razlučivosti između 800x600 do 1600x1200 potreban vam je programčić kojeg ćemo s vremena na vrijeme stavit na našu news grupu, ukoliko ga netko zatraži. Zahvaljujemo Ivanu Surianu koji nam je skrenuo pozornost na dotičan iznimno koristan komadić programskog koda.



Klikom na svaku od zgrada u gradu dobiti ćete njezin skraćeni opis. Ako vam se ne sviđa njezina bivša funkcija, ili ako vam nepotrebno zaklanja pogled možete ju sravniti sa zemljom



Ovaj narančasti izrod opasan je po vaše mehaničke jedinice, a bezopasan za ljude. Kada pucate po njemu ispušta oblake otrova. Najbolja taktika je napad bombarderom

ca i nedostatke neprijateljevih. (Npr. veliki robot Titan je užasno neprecizan kada treba gađati pješadiju, ali je zato lako može zgaziti.) Za prave hit igre kao TS je karakteristično da su pravi gurači vremena. Naime, sjednete se, uživite u igru i ne primjetite da je prošlo X sati. Tempo igre je brz, stalno nešto morate raditi, i sve u svemu igranje TSa je uzbuđujući doživljaj što igranje velikog broja današnjih igara nije. Svaki i najsitniji element ove igre zaudara po kvaliteti. Interface je jednostavan, odlično isprogramiran i pruža sve potrebne opcije. Velika novost unutar podešavanja postavki unutar igre je mogućnost dodjeljivanja određenih tipki pojedinim akcijama. Izuzetno korisno. Već na prvi pogled vidljivo je da je riječ o ogromnom projektu od kojeg se puno očekuje a očekuje se da Westwood ponovno zasjedne na tron desetaka C&C klnova što su se izrodili u protekle tri godine. Sve te nove RTS igre osobno su me jako izmorile, čak udaljile od nekada omiljenog RTS žanra. Tiberian Sun je ponovno raspirio taj žar.

IGRIVOST

Kao i kod većine igara koje recenziram, najveću težinu pri konačnoj ocjeni ima upravo igrivost. A TS je jak na tome. Kada sam prvi puta nakon instalacije želio isprobati igru završio sam ispred računala do 4 ujutro (instalirao sam igru oko 7 navečer). Također, sljedeći dan nakon buđenja i kave prva stvar je bio TS narednih 4 sata. Način igranja pobjednički je jednostavan baš kao i u originalnom C&C-u. Zarazan je i dugo ćete se vraćati ovoj igri. Krivulja učenja za igrača početnika je izuzetno strma, i već nakon pola sata bit ćete upoznati sa svim funkcijama. Puno pozornosti posvećeno je izradi misija dvaju pojedinih kampanja. Misije nisu tipa izgradi, nagomilaj i uništi. Na puno misija (da biste uopće došli do prilike da izgradite mapu), morate izvršiti neki sekundarni cilj misije. U tim dijelovima igranja brojčano ste slabiji, i naučite kako koristiti prednosti vaših jedini-

TS COLLECTOR'S EDITION

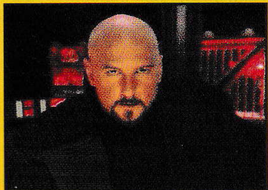


Svaki bolji izdavač za svaki "triple A" naslov napravi i luksuznije zapakiranu verziju igre obogaćenu raznim "goodiesima" i onda to u ograničenoj nakladi prodaje po neproporcionalno većoj cijeni. EA je napravio tzv. Collector's edition inačicu TS-a u samo 50 000 primjeraka: opširniji i luksuzniji priručnik, rijetki storyboard crteži i fotografije sa snimanja, Tiberian Sun soundtrack CD te ručno izrađena figura GDI ili NOD vojnika - kao stvoreno za kolekcionare. Tek za usporedbu očekuje se da će se diljem svijeta prodati oko 10 milijuna primjeraka, tako da je 0,5% zaista ograničeno izdanje. Iako je Laura Miele, podpredsjednica marketinga u Westwoodu, izjavila kako je "Collector's Edition inačica TS-a namijenjena vjernim ljubiteljima C&C-a koji su tako strpljivo čekali na nastavak najpopularnije igre svih vremena", nekako nam se čini da ovdje opasno svoje prste ima uhodana marketinška mašinerija Electronic Artsa koja podoji svoju kravu muzaru do posljednje kapi. Da, da, vole nas sve dok imamo zelembaća u novčaniku. "A kad nemaš para - nemaš ni drugara", kaže moj bivši stanodavac čika Vaso.



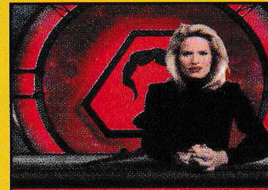
KANE (NOD)

Malo je poznatno da je Kane (Joseph D. Kucan) redoviti zaposlenik Westwooda kojega ne plaćaju da glumi ali se, eto, ispostavilo da je njegov [illegible] izraz lica u kombinaciji sa ćelavom glavom idealna kombinacija za ulogu karizmatičnog NOD-ovog zapovjednika koji u TS-u ustaje iz mrtvih. Želite li saznati kako i zašto, morat ćete odigrati igru do kraja jer tek tada imate sve elemente mozaika koji popunjavaju razdoblje od Kaneovog nestanka u C&C-u do njegovog misterioznog uskrsnuća u TS-u.



OXANNA (NOD)

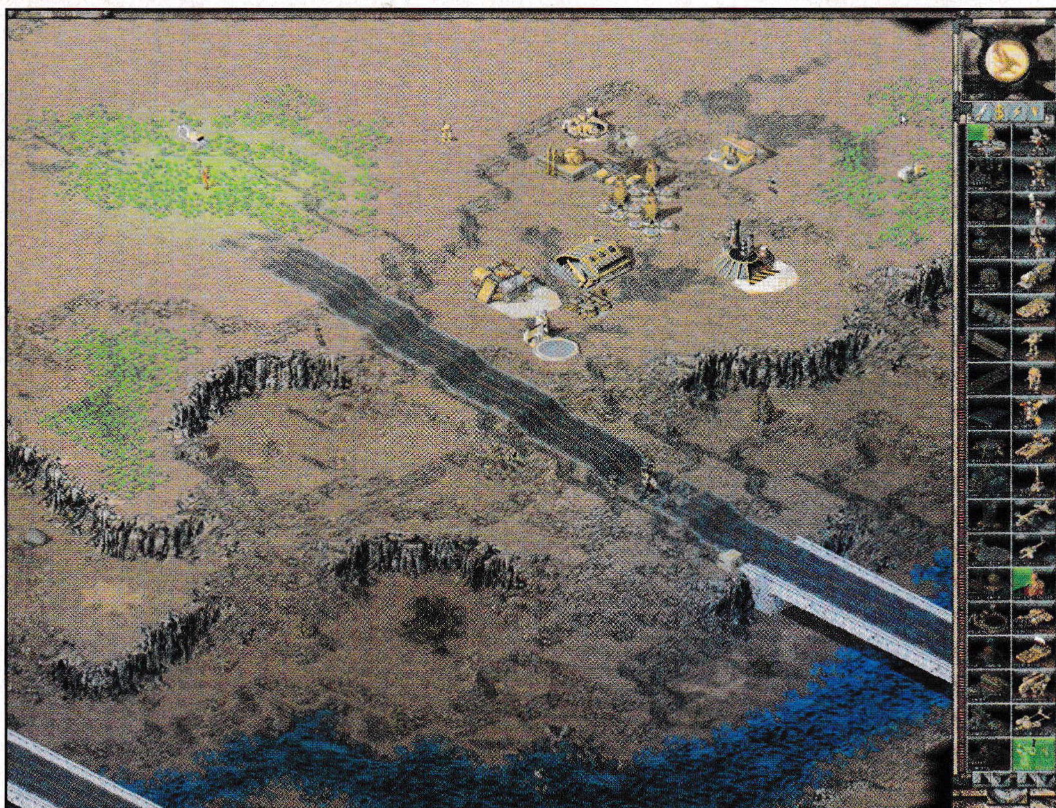
Oxanna (Monika Schnarre, "Peacekeaper") je GDI-eva propagandistica za moral i, uz Slavika, desna Kaneova ruka. Atraktivna pojavom i sa lažnim osmijehom kojeg ne skida pred kamerama, čini se da joj je glavni zadatak očuvati moral NOD-ovih trupa, no video isječci će vam ubrzo otkriti da se iza slike ljupke i nasmijane TV voditeljice krije okrutna žena hladnog srca. Hoće li na kraju ostati živa?



SLAVIK (NOD)

Hladnokrvni Slavik (Frank Zagarino, "Shadochaser") je prvi Kaneov zapovjednik. Staloženo lice vojnog profesionalca krije osobu kojoj po okrutnosti mogu parirati jedino Oxanna i sam Kane. Slavik sve koje ne misle isto kao i on "umiruje" metkom u čelo, a često ga se može vidjeti u društvu spomenute Oxanne. Ništa ne može zaustaviti ovaj duet u težnji da ostvare Kaneovu viziju - poraze GDI i steknu svjetsku globalnu dominaciju. Ili će im ipak netko pomrsiti račune?

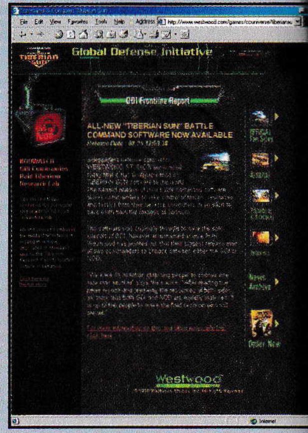




Pomocu malih trikova zaigrali smo igru u 1600x1200. Sve je izuzetno sitno, i iako po brzini je igrivo, sve je presitno na monitoru manjem od 21". (Isprobali smo dodatne rezolucije na 19".)

WWW.TIBERIANSUN.COM

Nakon što se početkom ove godine pojavilo više detalja vezanih za TS, Internet je planuo Tiberian Sun fan stranicama. Nedavno je Westwood otvorio i službene stranice na www.tiberiansun.com koje osim uobi jenih skica, slika, desktop tema i opis GDI i NOD jedinica (vrlo korisno!) pružaju i uvid u "trenutni odnos snag GDI-a i NOD-a" u sekcija "News From The Field" gdje možete pročitati posljednje novosti i informacije o igri. Isto tako, možete pročitati i detaljnu priču koja je okosnica Tiberian Suna t čak saznati kako NOD planira osvojiti svijet te koja je GDI-eva strategija kojom bi se to trebalo spriječiti. Isto tako, ovdje će biti dostupni patchevi (trenutku pisanja recenzije ih nije bilo, što može biti samo dobar znak), ali ne nove jedinice kao što je to slučaj sa igromTotal Annihilation. Bilo bi lijepo d nas Westwood iznenadi pa kroz neko vrijeme stavi za download neki napred- ni editor nivoa za TS jer bismo tako mogli stvarati svoje mape i razmjeniva ih preko Interneta. Ahh, pusti snovi...

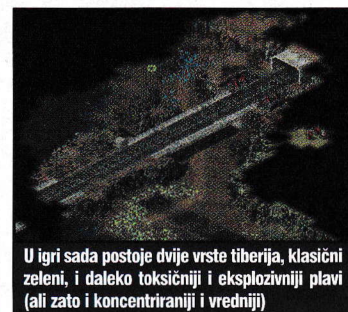




Inžinjerom možete popraviti srušeni most. Za to ćete ga morati žrtvovati!



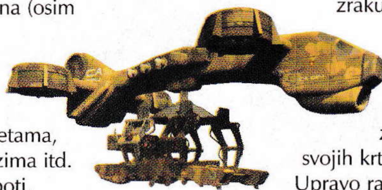
Tko zna, tijekom igre možda saznate tajnu koja leži iza piramida. Primjećujemo da se tiberij jako koti oko njih...



U igri sada postoje dvije vrste tiberija, klasični zeleni, i daleko toksičniji i eksplozivniji plavi (ali zato i koncentriraniji i vredniji)

GLEDE JEDINICA

Iako im vizualna reprezentacija nije baš na visini koju smo očekivali vrlo im je zanimljiva struktura. Temeljno je preuzeto iz originalnog Command&Conquera npr. struktura pješadije je identična (osim što je bomber iz C&Ca sada bacač eksploziovnih diskova) , GDI ima letjelice sa raketama, a NOD sa mitraljezima itd. Dakako, tu su i roboti.



Postojanje robota u igri uvjetovano je upravo onom famoznom animacijom na kraju C&C-a. Wolverine, Titan... sve su to Mecholika stvorenja zavidnih karakteristika. Supremaciju u zraku ima GDI, dok je NOD jači na polju iznenadnih napada iz zemlje pomoću svojih krtica jedinica. Upravo radi ovoga, GDI

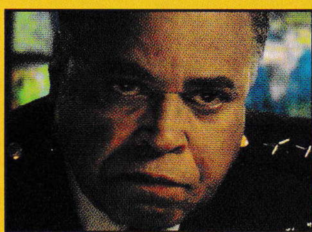
TIBERIAN SUN: IZA KULISA

Pored uzbudljive borbe na polju, Tiberian Sun ima i radnju. I to jako intrigantnu. Naravno, o istoj vam sada nećemo pričati, jer bi vam pokvarili barem 40% užitka igranja. Reći ćemo samo da su u igri vanzemaljci, koloniziranje, novi svjetski poredak i mnoštvo neočekivanih prevrata te, kako sve ne bi baš bilo naivno, i malo drame... E sad, kako bi sve to izgledalo uvjerljivo, moralo se prilično uložiti u videosekvence. Sekvence su snimane dva tjedna u Westwoodovim filmskom studiju u Las Vegasu ,a eksterijeri u Red Rock Canyon nacionalnom parku pustinje Nevada - krajobrazu koji je odlično odglumio ratna poprišta. Snimanje je bilo teško na plus 40 stupnjeva Celzijusa. Ekipa za međusekvence itekako se služila blagodatima digitalne kompozicije slike (blue/green screen compositing). U većini slučajeva radi se o kombinaciji renderiranih pozadina i stvarnih glumaca, te ponekog stvarnog rekvizita s kojim je u interakciji glumac, što diže realnost čitave stvari. "Kada je došlo vrijeme da se pozabavimo castingom i unajmimo glumce, krenuli smo tražiti naš dream-team i pronašli ga u Michael Biehnu i James Earl Jonesu. Michael je tipični junak koji spašava dan i u Tiberain Sun unosi istu živost i intenzitet koje je unio u Terminator i Aliens. Iz Jonesa pak, zrači autoritet a njegov govor i naglasak je pun moći i mudrosti", izjavio je Donny Miele, stariji producent u Westwoodu. Šminka i kostimi su na istom zavidnom nivou kao i gluma, ponajviše zahvaljujući Ronu Wildu koji je radio na Babylonu 5 i Godzilli te je dobitnik dvije Emmy nagrade i Ace Award nagrade za šminku u serijalu Adventures in Wonderland sa Disney Channela. Sve u svemu, na razini nekog «nisko budžetnog filma a'la Wing Commander.

LIKOVI

SOLOMON (GDI)

Ulogu generala Solomona igra James Earl Jones široj publici poznatiji kao glas Dartha Vadera u Star Warsima, a možda se sjetite njegovog glasa i iz kratkih jinglova poznatog CNN-a. Kao vrhovni zapovjednik GDI-evih postrojbi, general Solomn upravlja ratnim operacijama iz orbitalne svemirske stanice Philadelphia, a glavni čovjek na kojeg se oslanja u provođenju svojih strategijskih zamisli u djelo je zapovjednik Mac McNeil. Zanimljivost vezana uz jedan od najpoznatijih glasova svih vremena je da je kao mali jako malo pričao jer je strašno zamuckivao.



MAC MCNEIL (GDI)

Drugo vrlo poznato lice u TS-u nakon James Earl Jonesa je Michael Biehn ("The Terminator", "Aliens", "The Rock") koji tumači desnu ruku generala Solomona. Iskusan vojnik na terenu, Mac sprovodi u djelo Solomonovu strategiju i u svakom video isječku barem jednom kaže "son of a bitch" ili "goddamit".



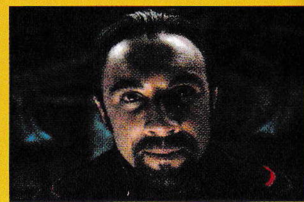
UMAGAAN (FORGOTTEN)

Umaggan (Christine Steel, "Team Knight Rider) je vođa klana Forgotten tj. grupice nesretnika mutiranih uslijed izlaganja štetnom utjecaju Tiberiuma. Umagaan je po svojoj nevjerojatnoj ratničkoj snazi poznata kod NOD-ovog i GDI-evog vojnog osoblja. Prekrasni "Shiner" (slengovski izraz za mutanta), Umagaan je bila potpuno izložena Tiberiumu i jednog dana više neće biti ljudsko biće. Uostalom, ispod kože njenog lica su već počeli izbijati prvi kristali Tiberiuma koji sustavno uništava njeno tijelo iznutra.



VEGA (NOD)

Kao glavni NOD-ov operativni zapovjednik na terenu, Vega (Francesco Quinn, "Platoon") izravno odgovara Slaviku i Oxannai. Poput svih NOD-ovih zapovjednika i Vega ima luđački izraz lica, a njegova okrutnost i brutalnost prema civilima je glavni razlog radi kojeg je dospio na ovako visoko mjesto u zapovjednom lancu NOD-a.



RATNA MAŠINERIJA

Filozofija iza razrade jedinica učinit će vam se pomalo čudnom. Naime, broj jedinica koji vam je na raspolaganju je višestruko manji nego u nekim konkurentskim igrama. Sa možda 20ak artikala po strani (ovdje mislim na GDI i NOD, mutanti imaju samo nekoliko jedinica) igra se čini daleko od konkurentne usporedimo je npr. sa Total Annihilation serijom igara. No, tajna leži u izbalansiranosti strana i raznolikosti jedinica. Evo nekoliko markantnih jedinica...

GDI

ORCA TRANSPORT



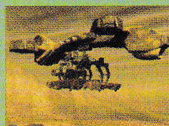
Ova transportna letjelica će vam biti dostupna samo u određenim misijama i u stanju je prenijeti 5 pješadijskih jedinica bilo gdje na karti. Vjerujte mi, takve misije jedino možete završiti sa Orca Transportom

DISRUPTER

Disrupter je rezultat najnovijih GDI-evih istraživanja vojne tehnologije. Ovo vozilo slično tenku ima montirano izduženi tanjurasti emiter koji ispaljuje visokorezonantne valove koji jednostavno dezintegriraju sve što im se nađe na putu – bilo vaše ili protivničko.

CARRY-ALL

Carry-All je najveća letjelica iz Orca serije koja služi za brzi transport/prebacivanje vaših jedinica. Ima veoma prihvatnu bazu poput ... koja može primiti i najveća vozila. Vrlo korisna stvarčica, posebno za spašavanje skupih jedinica koje su daleko od baze i imaju još vrlo malo energije.



WOLVERINE



Svatko tko je ikad gledao Ratove Zvijezda (tko nije?) znat će odmah da je ovaj dvonožni walker brz i posebno smrtonosan za pješadiju. Zbog slabijeg oklopa, preporučam vam da ga držite dalje od protivničkih oklopnljenih vozila.

ORCA FIGHTER

Okosnica GDI-evih zračnih snaga, Orca lovac je srednje oklopljena i brza letjelica naoružana lanserima raketa, što će posebno cijeniti neprijatelj kada ga na širem području počnete zasipati raketnom paljbom. Vrlo učinkovito!

NOD

FLAME TANK

Flame tank je dobro poznat GDI-u pod nadimkom Vražji Jezik. Njegovi zupčasti zupci na valjcima će samljeti gotovo svaku strukturu, a preostalu živu silu će spaliti bacačima plamena. Flame tank će brzo i bolno spaliti pješadiju koja se užasava susreta sa ovim Gvoždanim Mostrumom.



STEALTH TANK



Iako ovdje imamo klasičan srednje oklopljeni tenk, prava nezgodacija je u tome što isti ima generator poljanevidljivosti i ne trebate mene da vam dalje objašnjavam što to znači.

TICK TANK



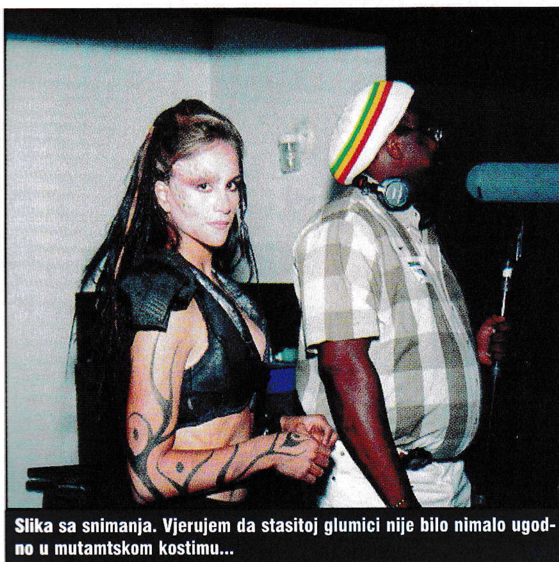
Ovaj ovdje se, pak, po potrebi zakopa do polovice u zemlju i glumi haubicu koju je tada puno teže uništiti jer je zakopana – baš sam ovo mogao i pametnije napisati. No skužili ste, zar ne?

BANSHEE

Banshee je rezultat istraživanja alienskih olupina kojih se NOD domogao. Rezultat je brza i okretna letjelica čiji dvostruki plazma topovi s užitkom umrvljuju svaku vašu jedinicu.



Možda nije tehnički savršena, ali je najdorađenija na tržištu i vraški igriva.



Slika sa snimanja. Vjerujem da stasitoj glumici nije bilo nimalo ugodno u mutamtskom kostimu...

U astronomskim rezolucijama ne morate čak niti skrolirati meni sa jedinicama. Sve su dostupne za gradnju uz jedan klik miša.



Ionski top zgodna je gnjavaža neprijatelju

komandant dodatnu svotu mora ispljunuti za betoniranje otvorenih površina u bazi. Građevine su prekrasno napravljene. Kada ih izgradite rasklapaju se kroz pažljivo osmišljenu animaciju, a sve imaju neke aktivne elemente bila to nekakva svjetla ili okretanje divovske antene radara, koji stvaraju privid da virtualni svijet zaista živi. Obrambene građevine GDI-a poneš-to su promijenjene. Naime, prvo valja izgraditi poseban stup, a potom se na njega natefteri željena ekstenzija, zavisno već od tipa živinčadi koju želite tamaniti (oklopna živinčad, pješadija, stoka sitnog zuba itd.) S druge strane, obrana NODa temeljena je na stećcima, kako bi rek'o Obelisk, na čijem vrhu su moćni i po pitanju energije izuzetno zahtjevni laseri. Sve u svemu, koktel jedinica svake strane jamčia vrhunsku zabavu, a opet vas ne guši prekomjernim brojem jedinica koje su slabo diferencirane; da ne kažemo baš 'Sve su iste!'.

VELIKO PITANJE

Vrijeme je za veliko pitanje. Uspijeva li Tiberian Sun dostići hype koji se podigao oko njega? Otkada je prva vijest o nastavku C&C serijala došla do igrača, strast je rasla skoro kao što je slučaj bio nedavno sa prequelom Ratova Zvijezda. C&C je bila odlična igra sa zadivljujućim brojem fanova diljem svijeta.Tiberian Sun je C&C, no poboljšan i ispoliran na tisuću načina, u apsolutno svakom pogledu kojeg se uhvatite. Adiktivnost je ostala na nivou, čak je i porasla. Stupanj imerzije u igru je nevjerovatan. «Neću još dugo igrati... Samo još jednu misiju.» je jako česta laž koju si ponavljate u glavi kada vam igranje TS-a oduzima vrijedno vrijeme koje je inače rezervirano za važne stvari u životu, npr. spremanje ispita na fakultetu ili posao. Najveće poboljšanje od prethodnog nastavka doživjele su FMV sekvence. Način na koji su snimljene jako podsjeća na Wing Commander. Odgovor bi definitivno bio Da, i to s velikim D. Radi se o trenutačno (za mene) najboljoj igri koja postoji. Treba li više trošiti riječi... Toliko za sada. Ako vam se svidjela igra, trkom do najbližee trgovine softvera, gdje ćete naći lokaliziranu inačicu igre (kutija i priručnik) po cijeni koja je kako domaći izdavač tvrdi među najnižima, ako ne i najniža u Europi! Detaljan vodić kroz sve tajne Tiberian Suna pročitajte u slijedećem broju Hackera... Jedinog časopisa s kojim se igra Tiberian Sun.

ZAŠTO SMO TOLIKO ČEKALI...

Jednostavno nismo mogli odoljeti prilici koja nam se ukazala u Pragu na europskoj premijeri Tiberium Suna, te smo zagnjavili nekog od head-honchoa Westwooda za objašnjenje konstantnog dotoka glasina do nas da Tiberian Sun samo što nije izašao, i tako unatrag dvije godine. Naime, radi se o slijedećem (kako nam je objasnio otvorivši nam se (nakon pokoje čašice))... Virgin, koji je prije izdavao Westwoodove igre počeo je propadati, i načuo je da se Electronic Arts zanima za kupnju Westwood Studija. I tako je unedogled produljivan hype oko Tiberian Suna koji je završen u proteklih 10 mjeseci, otkada je Westwood u vlasništvu Electronic Artsa. Cifra kojom je gigant u industriji softverske industrije, EA platio je viša od 120 milijuna dolara, što kupnju Westwooda čini najvećom transakcijom u povijesti industrije računalnih igara.

KAKO ĆE RADITI NA VAŠEM RAČUNALU?

Tiberium Sun smo zavrtjeli na nekoliko različitih računala, i evo naših impresija...

- **P166, 32 MB, Matrox Mystique 170 4MB, SB16, MINIMALNA KONFIGURACIJA**
  Sa minimalnim detaljima, u minimalnoj rezoluciji (640x400) te sa isključenom glazbom igra radi prihvatljivom brzinom. Usporit će kod velikih mapa i onih sa puno jedinica. Ok za igranje kampanja, ali ne za igranje u više igrača ili skirmishe.
- **P2 266, 64 MB, Riva TNT 16 MB, SB64, PREPORUČENA KONFIGURACIJA**
  Igra radi prihvatljivom brzinom čak i u najvišoj rezoluciji koju možete postići bez korištenja trikova. Usporenja se dešavaju, tj. osjetna su samo na najvećim mapama s ogromnim brojem jedinica. Sasvim dovoljna konfiguracija za jako dugačko i udobno igranje.
- **P3 450, 128 MB, Savage 4 32 MB, SB Live, EZOTERIJA...**
  Odlične performanse, čak i malo prebrza tako da je valja usporavati. Ugodna za igranje čak i u 1600x1200!

ALTERNATIVNO

DUNE 2000
Ovako je to izgledalo u samim počecima. Dune 2000 vjerni je remake začetnika jednog legenddarnog žanra, igre Dune 2.

STARCRAFT
Izuzetna svemirska RT strategija. Ocijenili smo je sa 80%, ali smo zato svim ljubiteljima u slijedećem broju posvetili knjižicu na 32 strane.

COMMAND&CONQUER
Tiberian sun od prije tri godine. Tehnologija je daleko dogurala, a s njom i tehnikalije vezane uz igru.

OCJENA

Devedeset tri posto, od kojih je svaki, ali baš svaki zaslužen!

93%

Uskrsnula legenda

SYSTEM SHOCK 2

PREPORUKA MJESECA

Pet godina poslije, vraća se jedan od najkontroverznijih naslova ikad napravljenih, ne zbo sadržaja, nego zbog nevjerojatne vizije za koju ljudi jednostavno nisu bili spremni. Je li konačn došao pravi trenutak za otkrivenje?



Ne prepuštati unutarnju dekoraciju poludjelim robotima!

PIŠE **Vedran Januš**

INFO

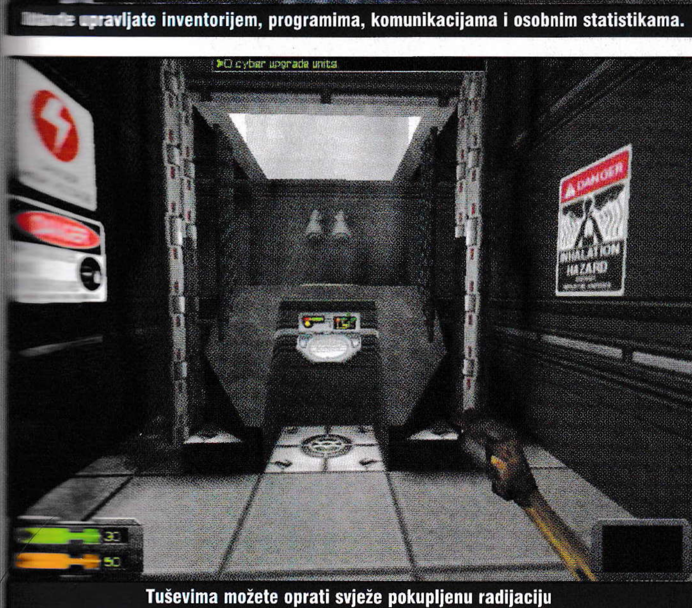
PROIZVOĐAČ	Irrational Software
IZDAVAČ	Looking Glass Technologies
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2, 64MB, 3D ubrzivač, EAX3D zv. kart.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Nakon patcha modem i LAN
PLATFORME	PC

Mislim da je, čim sam prije pola godine predao najavu za System Shock 2, Herr Uredniku bilo jasno da će mi, milom ili silom, morati dodijeliti i recenziju. Možda je u pitanju bio moj gladan pogled u kojem se odražavala ponovno probuđena strast igrača. Možda način na koji sam, kikoćući se, zavrištao 'Ona k$&ja Šodan opet jaše!' A možda pretjerujem.

Znate, nije lako. Silna poplava novih naslova, bilo izdanih, bilo godinama najavljivanih, može vrlo uspješno isprati čovjeka. Riječ je o polaganom, podlom procesu. U jednom trenutku još uvijek dijelite igračku strast sa svima ostalima. Onda, odjednom, nastupa promjena. Bolja grafika? Dosadno.Novi efekti? Tjeraju na zijevanje. Igra obećava dobru priču prepunu iznenađenja? Prenapuhano. Nijedan vas novi 3D akcelerator ne može iznenaditi jer već znate mogućnosti hardvera tri generacije unaprijed. Isto vrijedi i za igre. U novim naslovima sve lakše zapažate uvijek iste strukture, stare koliko i

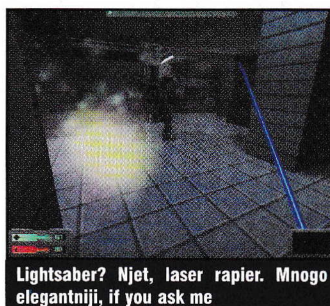


[illegible] upravljate inventorijem, programima, komunikacijama i osobnim statistikama.



Tuševima možete oprati svježe pokupljenu radijaciju


Sigurnosni roboti bezglavo će juriti prema vama.

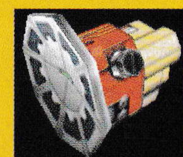

Lightsaber? Njet, laser rapier. Mnogo elegantniji, if you ask me

KUTIJA IGRAČAKA MALOG PERICE

Daklem, loše obučene mutante (uh, ta aternativna moda) možete, po vlastitom nahođenju, izudarati, rešetati, paliti, raznijeti na komadiće, psovati, ali ne pred djecom. To bi bili uobičajeni načini. Naš arsenal vam nudi i mnoge druge, zanimljivije, od kojih neki dolaze s drugih krajeva galaksije. Svako oružje možete pokušati modificirati, a za popravak i održavanje bit će vam potrebne dodatne vještine. Imajte na umu da smo ovdje mogli prikazati samo skraćenu listu naših instrumenata uništenja.


▲ Fusion Cannon

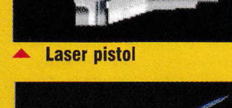

▲ Grenade Launcher


▲ Stasis field generator


▲ EMP rifle


▲ Laser pistol


▲ Annelid launcher


▲ Laser rapier


▲ Crystal shard


▲ PSI Amplifier


Ovdje počinje igra. Treba pobjeći prije nego što popuste vanjska stakla i sve odleti u svemir


Ponekad ćete naletjeti na duhove poginulih. Ovaj jadnik je odlučio biti sam svoj majstor..

Igrajte Shock u mraku. Uopće nije strašan. Doista.

dinosaurusi. I tako nastaje potraga za igrom koja nije nastala na ekonomičkoj liniji, nego je rođena iz čiste inspiracije, za svetim gralom digitalnih bajki koja će barem na nekoliko dana vratiti duh u ova bespuća komercijalne pustoši... Ukratko, traži se igra koja će zadržati našu pozonost duže od trajanja prosječnog videospota. E sad, je li se System Shock 2 približio tom idealu? Čitajte dalje...

Ta ženturača slonovske pameti poznatija kao Shodan bila je glavno zlo oko kojeg se vrtio prvi System Shock. Shodan je bila umjetna inteligencija koja je upravljala svim sustavima svemirske baze Citadel. Njenom oslobađanju ste pripomogli i vi, mladi haker kojeg su nakon neuspjele akcije određena vojna lica prisilila na suradnju. Vi ste, na 'ljubazni' nagovor vojske, Shodanu skinuli lance, a poslije ste je, boreći se za vlastiti život, naizgled uništili. Svijet je uskoro zaboravio na cijelu aferu. Bila je potrebna nova katastrofa, četrdeset godina poslije, kako bi se shvatilo da je Shodan još živa, luđa nego ikad. TriOp (kompanija koja je stvorila Shodan) se nakon propasti Citadela povukla s javne scene. Kako bi se izbjegla financijska propast, upravni odbor kompanije je odlučio, osim u sitne proizvode, uložiti i u istraživanje novih tehnologija koje bi tvrtki mogle vratiti kompetitivnu snagu. Jedna od njih bio je i FTL, pogon za putovanje brzinom većom od svjetlosti, koji je TriOp za samo četrdeset godina istraživanja uspjela od skečeva dovesti do potpune funkcionalnosti. Tako je stvoren prvi međuzvjezdani brod, Von Brown, čiji se prvi let prati u uvodu igre. Na nj je pričvršćen još jedan, manji brod – vojna krstarica Rickenbacker, opremljena snagama sigurnosti. Brodove spaja još jedan revolucionarni TriOpov proizvod, biološka masa pod kontrolom tehnologije. Zamislite najgori interijer iz Aliensa i bit ćete blizu...

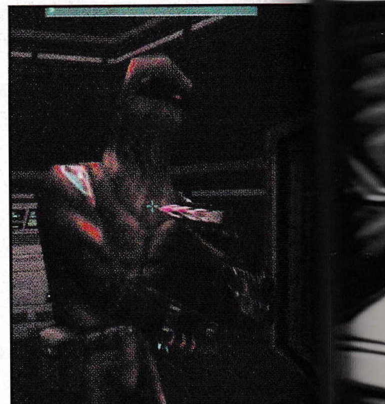
Prvih nekoliko tjedana leta prolazi glatko. Utrnulu atmosferu prekida poziv za pomoć iz dubokog svemira. Brod prelazi u izvanredno stanje i mijenja kurs prema točki s koje je odaslan signal. To je posljednje što će ljudi na Zemlji čuti o njem. Vi u igru ulazite tjedan dana nakon tog događaja. Iz hibernacijskog sna budi vas glas dr. Polito koja vas informira o katastrofi koja je u međuvremenu snašla Von Brown. Nemate vremena za duge priče – prostor u kojem se nalazite uskoro će se razletjeti po svemiru. Saznajete da ste se dobrovoljno podvrgli operaciji nakon koje ste ostali bez pamćenja. Isprva srećete jedino leševe... i pokoji duh. Uskoro dolaze i mutanti, članovi posade koje je zarobila The Many (Mnogo), biološka košnica koja je infestirala brod. No, to nije sve... na zidu pokraj glavnog dizala nalazite krvlju ispisanu poruku 'Sjetite se Citadele', što znači samo jedno – Shodan se vratila. Xerxes, brodsko računalo, pod njenom je kontrolom, tako da vas osim mutanata hvataju i svi brodski sigurnosni sustavi. Jedino na što se možete osloniti su uputstva dr. Polito, no koliko dugo, ne zna se.



CAREVO NOVO RUHO?

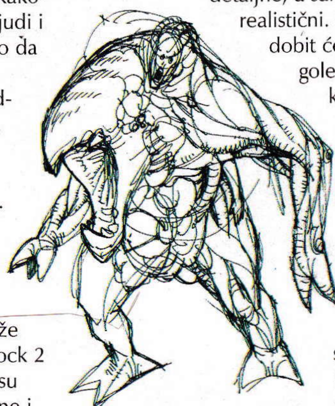
Moderni kroj, u svakom slučaju. Shockov engine je preuzet iz Looking Glassovog zlatnog čeda, Thief: The Dark Project.


Ma čuo sam neki dan da je Pam Anderson opet pretjerala s dijetom...


Ovo radioaktivno odijelo bi vam bilo koristi. Šteta što se njegov vlasnik slaže...


Cijeli brod je opustošen. Čekaju vas samo leševi, mutanti i pokoja prikaza

Sam engine je očigledno poboljšan, ubrzan i dorađen, dodani su mu novi atmosferski efekti, a i vrijeme učitavanja nivo je skraćeno. Zanimljivo je da Shockova grafika stilski vrlo podsjeća na prvi dio, naročito u početnom dijelu igre. Tu ponajprije mislim na način na koji su napravljene teksture, nipošto ne tvrdim da su preuzete iz prvog dijela bez uloženog truda. Inovacija se najviše zapaža na likovima, koji više nisu sprajtovi, nego su napravljeni kako dolići, u punom 3D-u. Nažalost, tu dolazi i najveća zamjerka. Iako su likovi modernizirani, djeluju kao da su sklepani na brzinu. Roboti su još kako-tako prolazni, no ljudi i mutanti djeluju kao da je netko odlučio (nepotrebno) uštedjeti na poligonima. Vrlo su oštri, ponekad djeluju skoro nedorađeno. U svakom slučaju zaostaju za uspostavljenim standardom. Za nivoe se to ne može reći jer System Shock 2 ovdje bliješti. Sve su teksture vrlo ugodne i detaljne, a sami nivoi su izrazito realistični. Od prvog koraka dobit ćete snažan dojam golemog kompleksa u kojem se nalazite, a ne bih se čudio da vas ubrzo uhvati i napad klaustrofobije. Sve djeluje vrlo stvarno, i ni u jednom se trenutku ne dobiva dojam na brzinu sklepanih soba. Nalazite se u svemirskom brodu u čijim vas hodnicima čeka užas. Tome pridonosi drugi briljantno izvedeni aspekt igre – paleta zvukova, šumova, jeke i krikova od kojih vas prolaze trnci. Shock je potvrda novog doba zvučnog realizma u igrama, gdje su zvučna i grafička okolina udružene u savršeni doživljaj prožet nevjerojatnom atmosferom. Bit će vas strah. Osim, naravno, u trenucima kad se u pozadini uključi energični techno koji će vam nelagodu zamijeniti čistim adrenalinom. Kad je soundtrack u pitanju, Shock je rame uz rame s Half-Lifeom – glazba je odlična i iskorištena na svim pravim mjestima. Grijeh bi bilo zamijeniti je nekim drugim CD-om.



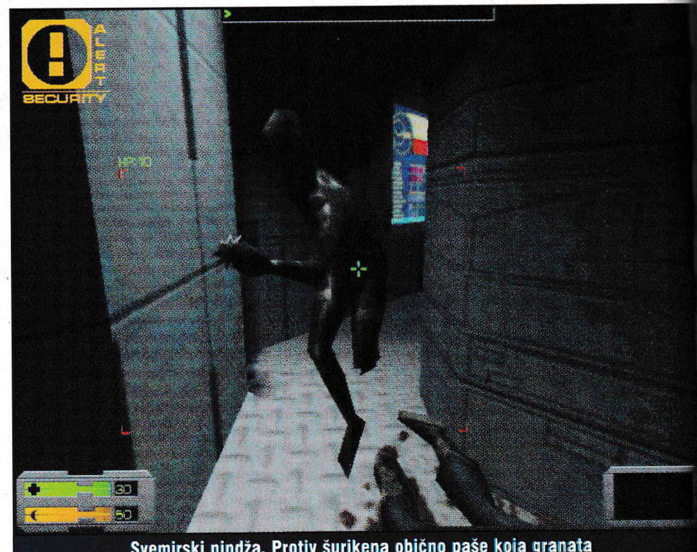
FRP, FPS I DAŠAK AVANTURE. DODATI KRVI.

Malo statistika. Svoj lik stvarate sami. Možete ići standardnim quakeoidnim pristupom i postati Marine, uvježbati tehničke discipline koje nudi Navy, ili se pridružiti tajnom odjeljku OEM gdje ćete razviti svoje psihičke potencijale. Unutar svake kategorije

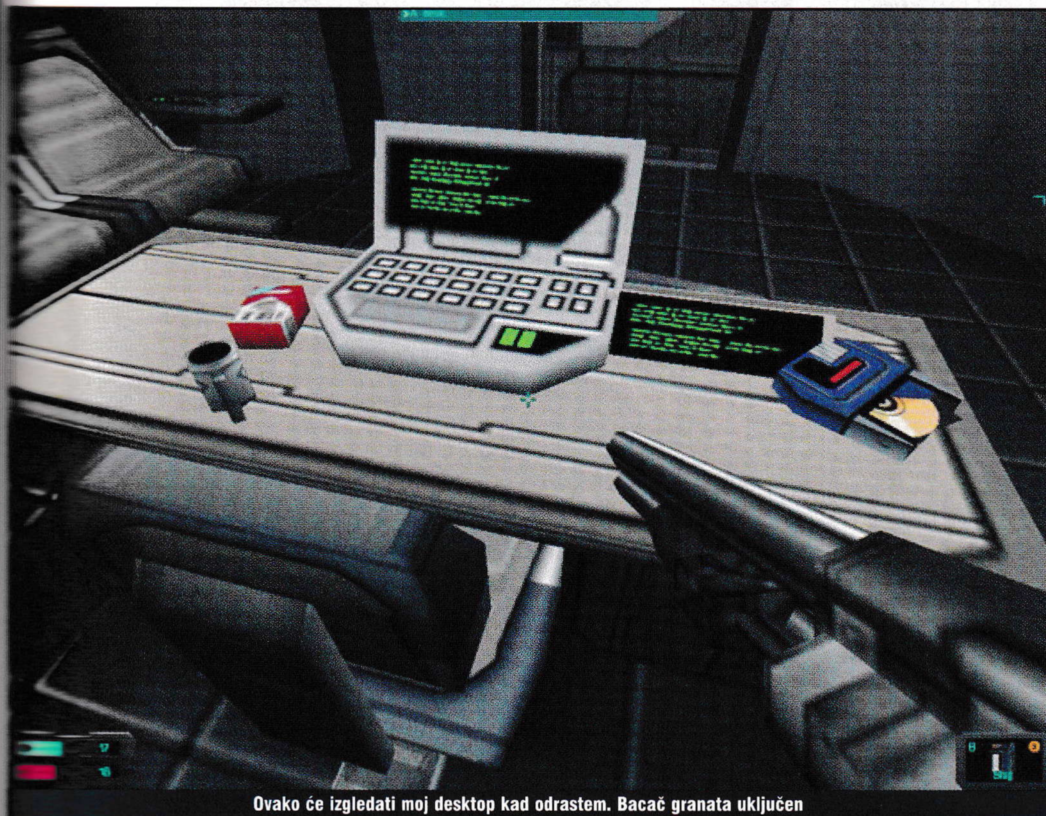
SYSTEM SHOCK DEATHMATCH? NOT!

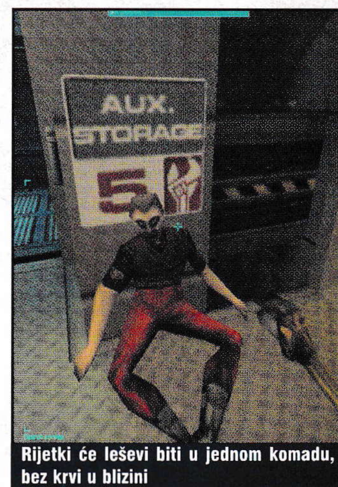
Deathmatcha u System Shocku 2 nema, niti je najavljen kao dodatak. Sama igra je jednostavno prekompleksna za tako nešto, naročito ako uzmete u obzir silne vještine. Vrijedi ipak napomenuti da već postoji jedna igra koja je u deathmatchu savršeno izbalansirala konvencionalno oružje i magične moći. Jedi Knight ima silan broj internet-poklonika, a moguće je naći i velik broj deathmatch-nivoa i dodatnih skinova. Najbolje od svega, Jedi-deathmatch je svojevrsni Quake-killer. Naime, svi Quake-veterani koji bezglavo ulete u klinč s iskusnim korisnicima Sile ubrzo shvate da njihove stare taktike više ne vrijede...





Svemirski nindža. Protiv šurikena obično paše koja granata

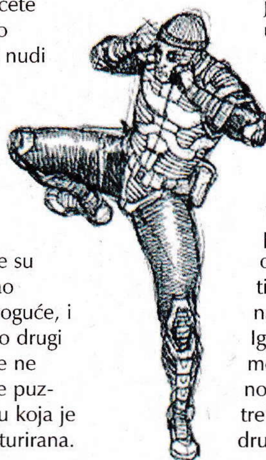

Ovako će izgledati moj desktop kad odrastem. Bacač granata uključen



Rijetki će leševi biti u jednom komadu, bez krvi u blizini


Ovdje se nalazi bojni oklop – neprocjenjivo

Morat ćete vršiti dodatne izbore, i nije nimalo svejedno što ćete odabrati. A sad slijedi ono najbolje: System Shock 2 nudi dosad neviđenu dugotrajnost igranja upravo zbog toga što će, ovisno o tome kakav lik stvorite, igra biti drukčija. Nije riječ o površnoj razlici, kao npr. u Diablu. Neke stvari koje su vam kao hackeru lake, kao psioniku će vam biti nemoguće, i trebat ćete otkriti potpuno drugi način da ih pređete. To se ne odnosi samo na određene puzzleove, nego na cijelu igru koja je vrlo gusto i detaljno strukturirana.



Upravo zbog nevjerojatne količine uloženih detalja, autori u igru nisu ugradili deathmatch – bilo bi nemoguće izbalansirati sve mogućnosti. Ipak, trenutačno je u izradi patch koji će omogućiti kooperativno prolaženje igre s najviše četiri igrača. Igrači će se moći i međusobno ozlijediti, no pravi deatchmatch trebat ćete tražiti drugdje.

System Shock 2 je isključivo single/coop igra čija je glavna čar u rekonstrukciji priče iz različitih zapisa, razgovora i susreta te prolaženje kroz labirint puzzleova do konačne pobjede. Bit ove igre je u otkrivanju i upoznavanju cijelog jednog svijeta, dosad po kompleksnosti neviđenog. Glavni konkurent, Half-life, u usporedbi sa Shockom izrazito je linearan, no mora mu se priznati veća brižnost oko režije različitih događaja tijekom igre. System Shock, pak, nudi puno zahtjevnije iskustvo koje još uvijek nije za svakoga. ◂

ALTERNATIVNO

SYSTEM SHOCK 1
Tehnološki zastario, no što se igrivosti tiče, dostignut jedino od nastavka.

JEDI KNIGHT
Za deathmatch koji rabi i olovo i magiju

RUKAVINA, DUGUJEŠ MI JEDAN BILJAR!
Nije to mala stvar. Ode na žeton pola honorara...

OCJENA

Trijumf dizajna, single-player probija nove granice.

92%

PSI-DISCIPLINE

Ovdje su prikazane četiri skupine psi-moći, od najlakše do najteže. Peta, najteža, je tajna, njene vještine nisu službeno potvrđene, a porijeklo i snaga tih vještina su okruženi velom šutnje.

Psiho-reflektivna površina
smanjuje štetu u borbi

Prigušivanje neuro-refleksa
eliminira trzanje oružja

Kinetička redirekcija
privlači objekte

Psihogenička agilnost
povećava statistiku agilnosti

Psihogenički kiber-afinitet
poboljšava snalaženje u cyberspaceu

Kriokineza
zamrzavanje ciljeva umom

Udaljena manipulacija elektronima
smanjuje trajanje aktivnih sigurnosnih sustava

Antientropija
sprječava degradaciju oružja

Hiperprodukcija adrenalina
povećava štetu u borbi prsa o prsa

Neuralna dekontaminacija
štiti od radijacije

Cerebro-stimulirana regeneracija
vraća izgubljenu energiju

Psihogenička snaga
povećava statistiku snage

Rekurzivna psionička amplifikacija
povećava opću psi sposobnost

Lokalna pirokineza
pali sve neprijatelje oko vas

Molekularna duplikacija
umnaža streljivo i ljekove

Elektronski vodopad
puni energijom predmet ili oružje

Energetski odraz
štiti od energetskih napada

Neuralna toksična blokada
štiti od otrova

Pojačana osjetljivost na pokret
pokazuje položaj svih bića u blizini

Projicirana pirokineza
ispaljuje vatreni projektil na cilj

Psionička psihogeneza
umiruje biološka stvorenja

Fotonska redirekcija
nevidljivost

Detekcija udaljenog traga
pokazuje lokaciju korisnih predmeta

Psihogenička izdržljivost
povećava statistiku izdržljivosti

Molekularna transmutacija
pretvara streljivo i ljekove u nanite

Udaljena elektromanipulacija
psihičko upadanje u kompjutorske sustave

Cerebro-energetska ekstenzija
pretvara psiamp u energetski buzdovan

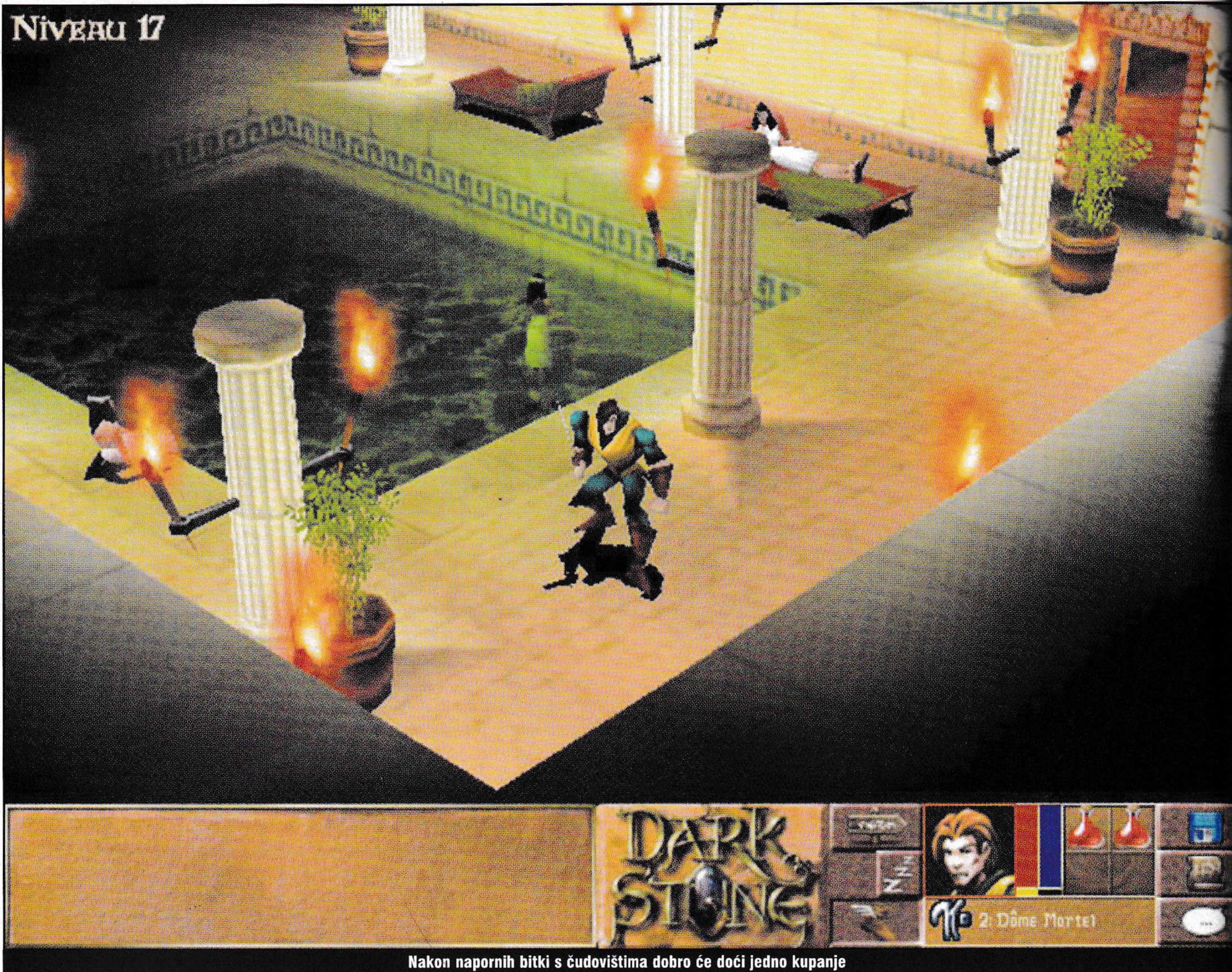
Napredna cerebro-stimulirana regeneracija
bolje liječenje

Heroji i zmajevi

DARKSTONE

PREPORUKA MJESECA

Ljubitelji role play igara se svakako imaju čemu veseliti ovih dana. Iako je većina novih igara prosječna, pojavi se poneki primjerak vrijedan naše pozornosti



Nakon napornih bitki s čudovištima dobro će doći jedno kupanje

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Delphine
IZDAVAČ	Gathering Of Developers
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 MB, novija 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DIABLO (2)
Slabo poznata igra koja očekuje i nastavak.

MIGHT AND MAGIC 7 FOR BLOOD AND HONOR
Novi nastavak odličnog serijala RPG igara.

BALDUR'S GATE
Još uvijek najbolji RPG na tržištu.

SVAKO malo pojavi se igra koja podsjeća na neki veliki hit što se pojavio prije nje. U većini slučajeva, proglase je klonom i osude na propast zbog neoriginalnosti priče ili dizajna. Ali, ponekad je ta nova igra tako dobra i puna noviteta da je proglašavanje običnim klonom potpuno nezasluženo. Takav je slučaj i s Darkstoneom, akcijski orijentiranom RPG ogrom koja je pod velikim utjecajem Diabla, ali s dovoljno originalnog sadržaja da se odvoji od tog Blizzardovog klasika.

Po načinu igranja, ova je igra doista slična Diablu. Istražujete tamnice iz izometričnog pogleda, siječete, bodete i napucavate sve što se usudi preprijećiti vam put. Ima i par poluga koje treba povući i zamki koje treba izbjeći, ali na kraju prevladava pljačkanje tamnica i čišćenje svijeta od svakojake gamadi. Nije da je to loša stvar (štoviše, vrlo je zabavno), ali ne očekujte veliku dubinu poput one u složenim RPG-ovima kao što su Baldur's Gate ili Might & Magic serijal. Svoju slavu i bogatstvo tražite na mjestima koja i očekujete u jednoj fantasy igri: dvorci, tamnice, stari hramovi, opustošeni gradovi i tome slično. Naglasak u igri je na borbi, ali ćete naići i na mnoštvo škrinja, sarkofaga i drugih sanduka razbacanih uokolo koji jedva čekaju da ih otvorite i utažite glad za bogatstvom. Opet kao Diablo, ali zar je to tako loše?

EVOLUCIJA

Normalno, postoji nekoliko stvari u kojima igra nadmašuje Diablo. Za početak, pogled na lik koji vodite je mnogo pregledniji nego u Diablu. Kamera je pokretna i vrlo jednostavna za namjestiti, čak i za vrijeme borbe. Strelicama gore-dolje zumirate pogled, a strelicama lijevo-desno rotirate ga. Možda zvuči nepotrebno i komplicirano, ali tako možete proučiti sve lokacije iz više kutova i uočiti na vrijeme horde neprijatelja. Pogled iz izometričnog možete prebaciti i u potpuno vertikalni, iako ne vidim veliku korist od toga. Sljedeći otklon od Diabla; ovdje možete simultano voditi dva lika umjesto jednog, iako je moguće igrati i samo s jednim. Dvočlanu družinu možete sastaviti od četiri



Dajte ima par zlatnika pa ćete vidjeti kako se svira mandolina


Stvaranje i odabir likova na početku igre

Mapa se rotira zajedno s vama

KLASE I LIKOVI

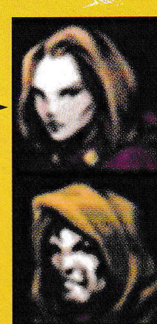
U single player igri možete istodobno voditi dva lika koja odabirete između četiri klase sa po dva predstavnika u svakoj. Najbolja kombinacija je uzeti jednog snagatora za blisku borbu i nekoga tko će davati podršku s udaljenosti, plaćenika sa strelicama ili čarobnjaka s magijam. Naravno, otvorene su i ostale mogućnosti, ali ova je zlatna sredina.





Warrior & Amazon

Obično ih još kao male uzimaju od roditelja i u okrutnim kampovima treniraju da bi preživjeli i u najtežim uvjetima. Najbolji su bliskoj borbi i nemaju straha ni od kakvih čudovišta. Slabi su sa magijama, ali one osnovne ipak znaju iskoristiti.



Assassin & Thief

Da bi preživjeli, obično počinju olakšavati trgovce od teških vrećica s novcem. Od svoje mladosti uče kako se neopaženo kretati u sjeni, nečujno. Iako nisu loši u bliskoj borbi, najviše se vole riješiti protivnika prije nego što izvuku mač iz korica.



Monk & Priestess

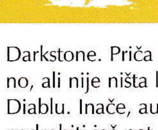
Ljudi od vjere, provode mnogo godina u molitvi i vježbanju borbe različinim oružjem. Iako ne toliko vješti u borbi i bacanju magija poput ratnika i čarobnjaka, nemojte ih podcjenjivati. Posebno su vješti sa štapovima i u liječenju. Svrha njihovog života je širenje mira u svijetu i protjerivanje zla.



Wizard & Sorceress

O ovim tajanstvenim likovima se ne zna mnogo ni od kuda dolaze. Obično provode vrijeme u starim knjižnicama gdje proučavaju nove magije. Izbjegavaju blisku borbu jer nisu dobri u tome. Više vole baciti koju magiju s veće udaljenosti. Seljaci su dosta sumnjičavi prema njima, ali to njih ne dira.





Svi kojima se svidio Diablo, ovdje će se osjećati kao doma

osnovne klase: Warrior, Monk, Assassin i Wizard, plus četiri ženska ekvivalenta: Amazon, Priestess, Thief i Sorceress. Mogućnost vođenja dvaju likova je odlična jer nudi više mogućnosti kombiniranja i načina igranja. Iako svaka klasa ima svoje specijalnosti, s nešto potrošenog novca i vježbanja, gotovo svi mogu naučiti osnovne vještine svake klase. Iako ratnik nikad neće moći bacati magije poput čarobnjaka, one najosnovnije, poput Magic Door (aka Town portal), će svakome dobro doći.

Darkstone ima mnogo više opcija nego Diablo. Na raspolaganju su 32 različite magije, 22 vještine, 22 tipa oružja, preko 100 različitih čudovišta i 37 nivoa za istražiti, tako da ova igra ima mnogo toga za ponuditi. I kao da to nije dosta, svaki put kad započnete novu igru, stvori se nova (random) mapa zajedno s novim misijama, novim predmetima i novim rasporedom tamnica. Iako osnovni zadak i cilj ostaje isti, manjih zadataka je napravljeno vrlo mnogo pa vas svaki put iznenade novi. Ovo daje igri jedan veliki plus za *replay* vrijednost.

Eh da, skoro sam zaboravio glavnu priču oko koje se sve vrti. Radnja se odvija u zemlji Uma gdje je sve bilo lijepo i krasno dok nije Mračna sila zavela um jednog mladog redovnika, Drakil Tanana, koji, opčinjen crnom magijom, sve više proučava zabranjene knjige nekromanata. Postaje sve snažniji i moćniji, da bi na kraju otkrio magiju kojom će se pretvoriti u golemog zmaja. Uzima i novo ime, Draak. Terorizira zemlju u nadi da će jednog dana osvojiti sve i postati gospodar svega živog i mrtvog. Tu nastupate vi kao sin/kći jednog od mnogih poginulih ratnika u borbi s Draakom, željni osvete, ali preslabi da ga pobijedite u izravnoj borbi. Jedni način da se uništi zmaj je spojiti sedam kristala razbanih po zemlji u magični kamen *time orb*, Darkstone. Priča nije nešto posebno, ali nije ništa lošija od one u Diablu. Inače, autori su se potrudili nadrobiti još pet-šest stranica nekakve povijesti zemlje Uma, valjda da se bolje uživimo u priču. Ipak, nećemo biti strogi, nisu ni ostale igre nešto bolje.

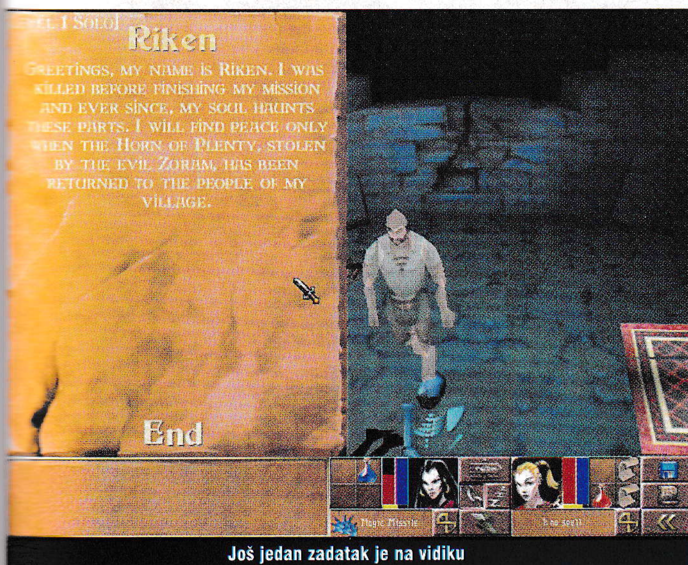
DEJA VU

Ako ste ikad igrali Diablo, možete slobodno baciti manual koji ste dobili uz igru jer će vam gotovo sve biti poznato od samog početka. Boje energije i mane su iste, komande na tipkovnici su vrlo slične, kao i inventar. Naravno, postoje i nove stvari. Kad napadate neko čudovište, više nije potrebno brzo pritiskati tipku miša (mnogo ih je uništeno na taj način za vrijeme vladavine Diabla), nego je dovoljno pritisnuti samo jedanput i vaš lik će ga udarati dok ne odapne. Sjećate li se kako je bilo frustrirajuće hodati od jedne kućice do druge u raštrkanom Tristramu? Sada je sve lijepo posloženo oko jednog trga, ali ako vam i to nije dovoljno brzo, pomoću mape možete brzo prelaziti od jedne do druge lokacije sa samo par klikova na popis mjesta na mapi što znatno skraćuje vrijeme obavljanja dosadnih poslova kupoprodaje i daje više vremena za pravu akciju.

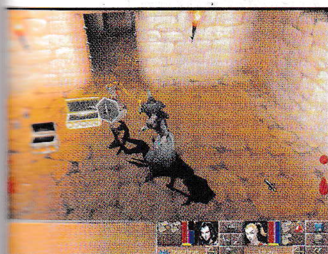
Tu je i već spomenuta pokretna kamera da dobijete bolji uvid u 3D svijet u kojem se nalazite. Grafika je ovoj igri jedan od glavnih aduta. Tamnice su simpatično posložene (možda i previše simpatično za nečiji ukus, izgledaju kao dobar crtani film), a baklje i drugi izvori svjetlosti su dobro razmješteni dajući igri dobru atmosferu. Gledati kako vatrena kugla leti kroz mračni hodnik i pogađa čudovište koje se grči u bolovoma je pravi užitak (baš smo zvijeri). Svi likovi su napravljeni od 3D poligona, što im daje mogućnost boljeg kretanja i kvalitetu animiranih pokreta. Izgled likova ovisi i o opremi koju nose. Ako vaš lik dođe u položaj gdje vam neki objekt zaklanja pogled na nj, objekt će postati transparentan - čak je i to lijepo animirano, nema naglih prijelaza, nego sve ide postupno. Dakako, ne očekujte sve ovo s Voodoo jedinicom, trebat će vam neka bolja 3d kartica. Ipak, nije sve ružičasto ni u grafici. Fontovi su malo nerazumljivi, a rezolucija je fiksna, 640*480, pa će tako oni s većim (19 i 21-inčnim) monitorima vapiti za nekom višom. To je, međutim, donekle i razumljivo jer je i ovako igra dosta zahtijevna. Za normalnu igru trebat će vam barem neki Pentium 2 s 64 MB rama. Tijekom igre se pojavljuje i nekoliko zgodnih CGI renderiranih animacija koje podižu atmosferu, ali većina će ih biti s enginom iz igre.

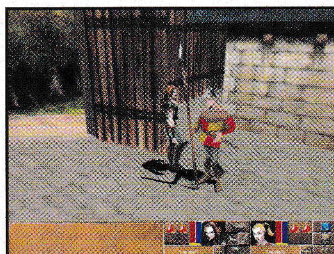

Kupovanje oružja i popis vještina

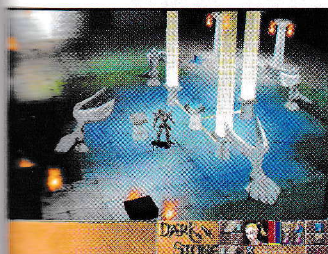

Logorska vatra i pričice za laku noć

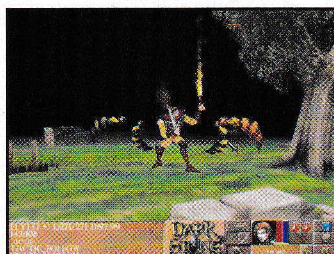


Još jedan zadatak je na vidiku


Crvene ikonice sa strane upozoravaju da se oklop istrošio

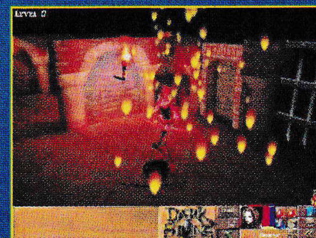

Bill je stražar na ulazu u grad i on je prvi lik kojeg vidite


Svjetlosni efekti su dobro iskorišteni


Protiv ovakvih kukaca Raid ne djeluje

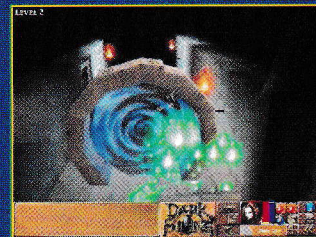
A KIND OF MAGIC

Svaka fantasy igra se trudi imati što ljepše i šarenije magije. Ova ih ima 32, što će, mislim, zadovoljiti svakog igrača. Ovdje je samo nekoliko primjera, da vam pokažemo što možete očekivati kroz igru.


▲ **Beserker** – Pojačava oklop, brzinu napada i šansu da pogodite cilj


▲ **Fear** – Plaši protivnika nekavnim duhovima

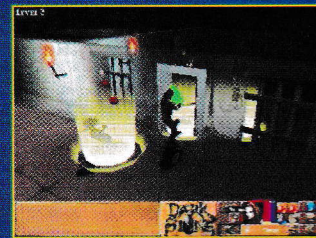

▲ **Fireball** – Ispaljuje jednu lijepu, malu, vatrenu kuglu


▲ **Magic Door** – Stvara magična vrata. (Town Portal)


▲ **Poison Cloud** – Napada protivnike otrovnom kišom


▲ **Stone** – Privremeno pretvara protivnika u kamen


▲ **Storm** – Na vrijeme u vašoj službi


▲ **Thunder** – Munje i gromovi

Prvo što ćete uočiti je iznimno lijepa 3D grafika

MANDOLINE I GITARE

Kao i grafika, zvučna podrška u Darkstoneu je kvalitetno napravljena unatoč činjenici da nisu podržani EAX i A3D. Što je tako dobro? Pa za početak, glazbena podloga. Kod većine igara, glazbu isključim već nakon par sati, ali ova je baš opuštajuća i pridonosi ugođaju. Najbolje ću je opisati kažem li da je slična onoj iz Diabla. Zanimljivo je vidjeti što se dogodi udijelite li par zlatnika caru na sredini trga u gradu. Iznenadit ćete se što se sve može napraviti sa samo jednom mandolinom. Druga svijetla točka zvučne podloge su glasovi ljudi – iznenađujuće su dobro pogođeni. Slijepi svećenik što je izgubio vjeru je bio tako uvjerljiv da me je gotovo rasplakao. Većina glasova ima onaj britanski naglasak, što je već standard u fantasy igrama. Sve vaše razgovore možete ponovno preslušati zaboravite li što ste kome morali donijeti ili obaviti. Zvučni efekti su također dobri. Ne smetaju glazbi, ali se uvijek pojave kad su potrebni. Naprimjer, kad razbijete neku bačvu, ako je unutra bio mač ili prsten, moći ćete to zaključiti i po zvuku. Najveća pohvala ide povicima kojima likovi poručuju da je nešto žurno, pa ako začujete *"Help!"* za vrijeme borbe, vrijeme je za novu bočicu zdravlja, i to brzo. Tako više nećete morati stalno pogledavati na status bar.

Multiplayer je također dobro podržan. Postoji samo jedan osnovni tip igranja, ali i to je dovoljno. Ovdje možete voditi samo jedan lik, a maksimalan broj likova u jednoj igri je četiri. Cilj je isti, stvaranje time orba i uništenje zločestog Draaka. Ako uključite opciju Solo, drugi će vas likovi moći napadati, kao i vi njih. Igra nema neki ekvivalent Battle.netu, ali se može igrati preko lokalne mreže i Interneta. Jedini je problem što morate upisati točnu IP adresu server, a otkud vam adresa, to ih ne zanima. Pohvalno je što su dopustili da za multiplayer možete uzeti i likove koji već postoje, iz single playera.

Na kraju, zaključak je i više nego očit. Darkstone je iznimno zabavna i zarazna igra koju nijedan ljubitelj akcijskih RPG-ova ne bi trebao zaobići. Možda koncept igre nije originalan, ali Darkstone u mnogo čemu nadilazi svoj uzor. Poboljšani dizajn, odlična grafika i dobra *replay* vrijednost zbog mnogo questova baca Blizzardov klasik u zaborav. U svakom slučaju, imat ćete što raditi do Božića, kada očekujemo (pre)više puta odgađani Diablo 2. ◀

DODACI I ZAKRPE

U posljednje vrijeme gotovo svaka igra najavi patch već par dana po izlasku. Iako za ispravljanje bugova služi beta testiranje, neke stvari se ne mogu uočiti dok veći broj ljudi ne odigra igru. Najveći nedostatak igre što je prelagana za iskusnije igrače. Na početku je ponuđen samo Novice nivo težine, a do Expert i Master nivoa dolazite tek kad dođete do 20. odnosno 35. nivoa sa svojim likom. Autori su prihvatili kritiku i najavljuju dodatak koji bi trebao ovo ispraviti, a vjerojatno će i pojednostaviti spajanje na Internet server.



OCJENA

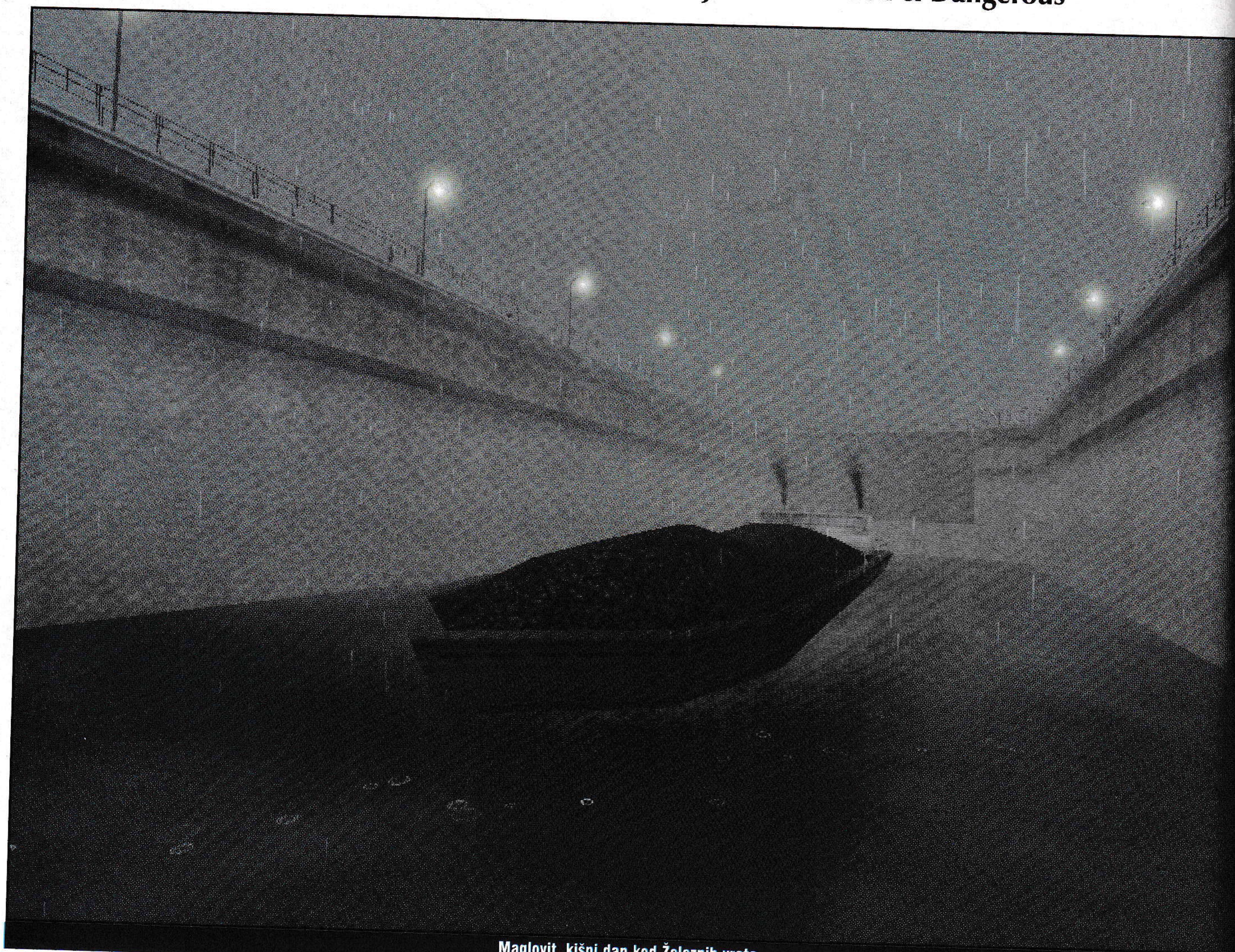
Najbolji akcijski RPG još od Diabla. Odlična grafika i dobra replay vrijednost.

92%

Ratne igre

HIDDEN & DANGEROUS

Još se na E3-u moglo vidjeti kako će izgledati svijet igara za nekoliko mjeseci. Najavljene igre nis mnogo obećavale, samo nam se jedna učinila zanimljivom - Hidden & Dangerous



Maglovit, kišni dan kod Željeznih vrata

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Talon Soft
IZDAVAČ	Take2Games
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

COMMANDOS: BEL
Igra iz koje je uzet strategijski element

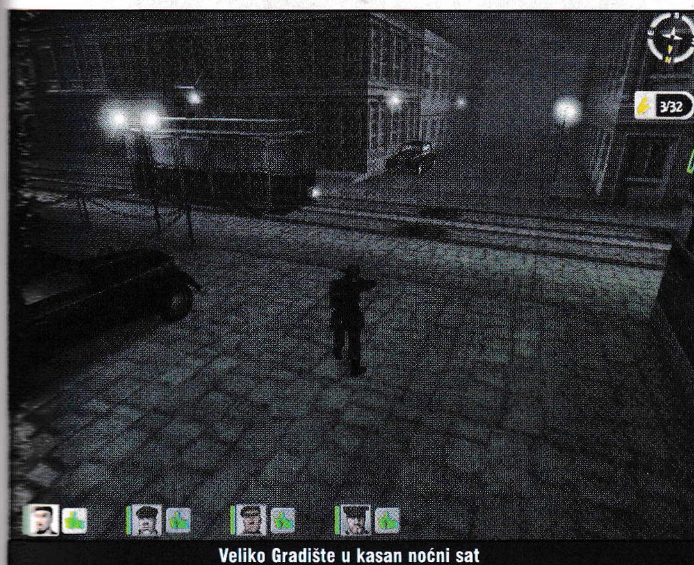
RAINBOW SIX
Igra iz koje je uzet akcijski element

Povijest ljudskog roda je povijest ratovanja. U sebi imamo neku skrivenu ludost koja može bilo kada izbiti na površinu i vratiti nas na onaj najniži nivo živog bića. Zbog čega? Najčešće su krivci zamišljene crte na nekom zemljovidu ili onaj nagon da nas mora netko voditi pa smo spremni dati i svoj život za ideologiju luđaka. Ljudi su čudna sorta.

Do sada smo vidjeli svašta. Uglavnom su se razvijali 3D shooteri, onda su nahrupili klonovi Lare Croft koji su jednostavno vrijeđali inteligenciju igrača zbog svog bijednog kopiranja i nemaštovitosti. Malo pomalo, počeo se pojavljivati novi žanr taktičkih shootera omogućivši nam da sve svoje napore ne posvetimo samo napucavanju bližnjega svoga, nego da nešto vremena posvetimo i planiranju, nakon čega smo tek mogli vikati, napucaj ga sad, napucaj ga sad! Jedna od najboljih igra tog žanra je Tom Clancy's Rainbow Six, igra koja je došla tiho i postala velikim hitom.

SUDBONOSNE GODINE

Kad u igru koja ima neku posebnu čar i dosta je zahtjevna, recimo kao Commandos: BEL, stavite treću dimenziju i kad ta dimenzija nalikuje Rainbow Sixu, samo što je razrađenija, i kad ubacite povijesne činjenice, dobivate igru koja ima potencijala. Hidden & Dangerous je došla bez previše



Veliko Gradište u kasan noćni sat



Uvod u misiju



Strateška mapa unutar misije

ČEGA TU SVE IMA

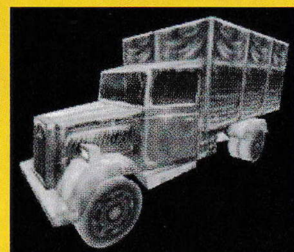
Oružja i vozila je mnogo, ovdje su samo neka da vam proradi mašta.



▲ Browning, laki mitraljez što ga rabi britanska vojska. Nosi do kilometar i pol, ali je dosta težak (14 kilograma)



▲ Lee Enfield MK4, meni najdraža snajperska puška, nosi 800 metara, nije previše teška (4.2 kilograma)



▲ Opel "Blitz", standardni kaomion njemačke vojske. Brzina na cesti 60kmph, dok na terenu može potegnuti 35kmph



◄ Panzerkampfwagen VI "Tiger", teški tenk koji su uglavnom rabile elitne jedinice SS-a. Ako ga vozite super, ako ne bježite kao vjetar...

Igra zbog koje su milijuni morali umrijeti

...ouhavanja i reklame, ali je zato ...uševila mnoge. Smještena u ...oba 2. svjetskog rata, rastegnuta između 1939. i 1945., stavlja vas u ulogu operativaca jedne od ...elitnijih jedinica svih vremena, britanskog SAS-a. Special Air Service je imao ključnu ulogu u ...ivanju iza neprijateljskih linija i dandanas je veliki dio njihovih misija tajna. ...raspolažete s 40 ljudi iz 8 država različitih karakteristika, po ...ima i je svaki od njih specifičan. Tu dolazi do izražaja onaj dio po kojem je H&D poseban - preuzeo je najbolju taktičku stranu iz Commandosa i onu napetost iz Rainbow Sixa.

YOU'RE IN THE ARMY NOW

Uvijek krećete s četveročlanim timom koji ste prije toga opremili prema izvještajima koji opisuju nadolazeću misiju. Preporučujem da taj dio nikada ne prepustite računalu jer je naoružanje užasno slabo raspoređeno. Svaki vojnik može ponijeti samo određenu količinu tereta, tako da ćete dvojiti hoćete li staviti nagazne mine i kakav teški mitraljez.

Ono što posebno oduševljava je autentičnost svakog oružja, ali najviše pohvala ide vjernom prenošenju odjeće i obuće, različitih vozila iz stvarnosti u igru. Na koje god vozilo naiđete možete biti sigurni da se rabilo četrdesetih godina ovog stoljeća.



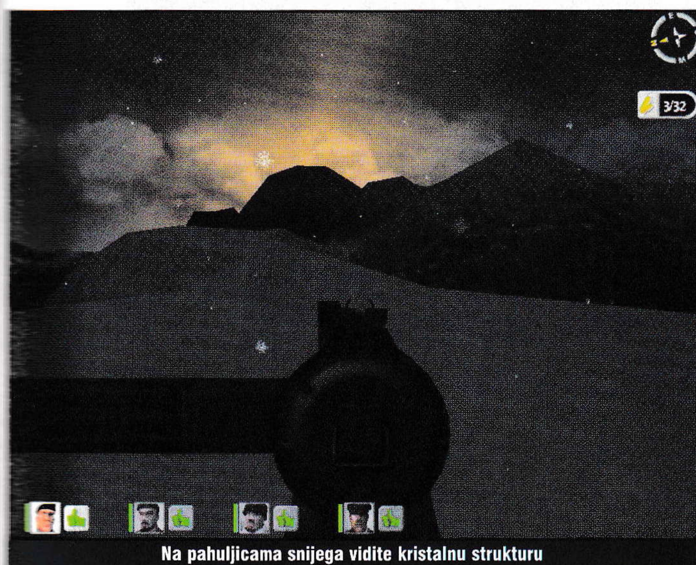
Odabir naoružanja i tima prije misije

Osim preciznog baratanja s izgledom okoliša, posebno zadivljuje dizajn misija koje vas često ostavljaju bez daha zbog svoje kopleksnosti. Ima odličnih djelova koje nikada nećete zaboraviti. Recimo, misiju u Velikom Gradištu (druga kampanja se odvija u Jugoslaviji) kada usred noći prolazite kroz grad krcat nacistima u potrazi za civilnom odjećom jer u odori SAS-a nećete daleko stići. Nezaboravan je onaj osjećaj kada ležite na betonu iza uličice gledajući kako ponoćni tramvaj prolazi dok vam je na nišanu Nijemac koji vrši ophodnju uz obalu ili onaj element iznenađenja koji vas očekuje ne samo u misijama, nego i prije njih. Taman ste opremili svoje vonike za okršaj, a špijuni javljaju da je na mostu oklopno vozilo koje čuva prolaz, veselo stavljate bazuku jer je još niste imali prilike iskušati i baš kad trebate iskočiti iz zrakoplova, zrakoplov pogode i svi ne iskočite kada treba. Vjetar raznese vaš tim uokolo i prva vam je stvar ponovno ga okupiti.

Opisane osjećaje pojačat će i fantastično napravljena grafika. Svaka kap kiše je vidljiva, a trčeći po norveškim obroncima planine, u vašem smjeru puše vijetar i svaki kristalić snijega koji proleti pokraj vas je nevjerojatno dobro napravljen. U prvoj misiji prve kampanje morate se probiti preko željezničog mosta ispod kojeg teče nabujala rijeka. Krajolik izgleda sablasno, sve je u magli, a u daljini se nazire stračara u kojoj su njemački stražari a svjetlo baca sablasnu svjetlost ispred sebe. Onog časa kad pogledate kroz snajperski nišan ili kroz dalekozor, vidjet ćete stražara kako šeće po mostu i gotovo da osjećate kako mu je svega dosta. I taman kada mislite da je sve O.K., da imate svoje ljude na položajima, da ih možete skinuti, iz tunela najednom izađe vlak i zakrije vam metu. Svako malo vas nešto iznenadi pa se često nađete gdje zadivljeno promatrate svaku sitnicu.

Posljednja misija posljednje kampanje je nešto posebno. Trčite prema zrakoplovnoj bazi gdje se Nijemci brane od pritiska Rusa i vidite kako u nebo lete rafali iz protuzračne obrane, kako je nešto u oblacima zabljesnulo, kako u mraku ruski vojnik cilja njemački bunker. Igru koja bi imala takvu igrivost i bila tako privlačna već dugo nisam vidio. O zvuku također sve najbolje. U misijama gdje ga ima kad hodate, čujete škripu snijega ispod vaših čizama, kapljice kiše koje udaraju o mokro tlo. Svaka eksplozija odjekne u noći, tako da se uvijek okrenete provjeriti odakle je taj zvuk došao, a onda opet tišina padne kao da se nije ništa dogodilo. I glazba vas drži napetim. Ako ste ikad gledali neki ratni film kad svira u pozadini neka skladba koju izvodi filharmonija, onda sigurno znate kakva je glazba u igri.


Posljednja misija, nebo je prekrasno


Na pahuljicama snijega vidite kristalnu strukturu

ŽIVA SILA

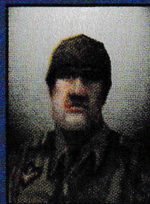
Od 40 likova koje možete voditi izdvajamo samo neke:



William 'Mad' Calvert, ima besprijekornu vojničku karijeru, jedan od ljudi koji je bio u SAS-u od početka, prošao je mnoga ratišta i bio odlikovan više puta.



Jullio 'Macho' Zapata, Španjolac koji je nakon što su fašisti zavladali Španjolskom pobjegao je u Francusku i pridružio se Legiji stranaca. Nakon nekog vremena prelazi u SAS, ali optužuju ga da je komunist. Makar s mnogo iskustva, nije bio odlikovan.



Henry William 'Big Willy' Slim, bivši saboter i stručnjak za eksplozive veliki je doprinos u SAS-u. Jedno je vrijeme pohađao Vojnu akademiju, ali bio je izbačen zbog kontroverznih stavova prema svojim predavačima. Nije odlikovan.

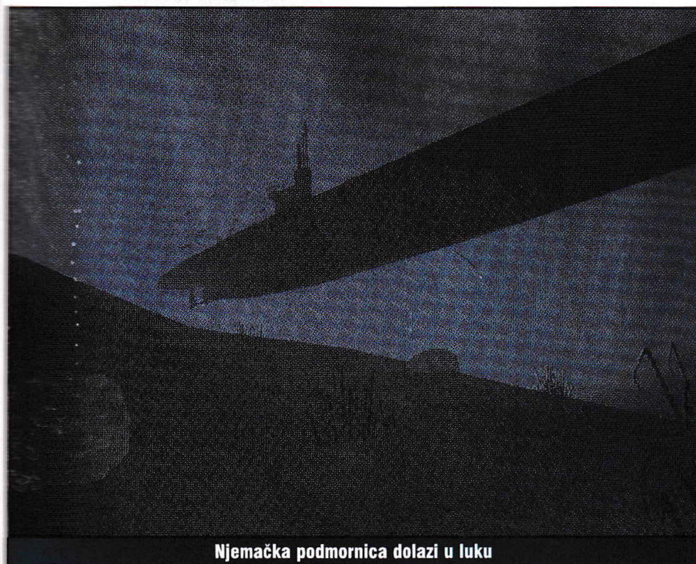


Jan Skocir, Čehoslovak koji je bio u Čehoslovačkoj tajnoj službi. Nakon početka rata pobjegao je u Francusku, a zatim u Englesku gdje se pridružio SAS-u. Do sada još nije sudjelovao u akcijama.

Igra koja bi mogla postati hitom

TEHNIČKA IZVEDBA

Pogled kojim pratite vaše ljude više bi odgovarao NFS-u. Možemo gledati očima lika kojeg vodimo, trećeg lica ili malo udaljenijeg trećeg lica (izvan vozila, još malo izvan vozila i kroz kokpit). Tijekom igre morate jako paziti da vam ne nestane streljiva jer šuljanje s nožem u ruci u stilu Commandosa nije tako lako. Ali postoji jedan detalj koji će vam olakšati život - možete uzimati sve što mrtvi vojnici imaju na sebi (mislim od naoružanja) ili iskoristiti neko vozilo ili neki fiksni mitraljez pričvršćen na bunker. Ako ste u protivničkoj bazi i nalazite se u skladištu oružja, uvijek se može naći nešto zanimljivo poput njemačke verzije bazuke ili kakve njemačke strojnice.


Njemačka podmornica dolazi u luku

Osim akcijskog dijela unutar misije, možete se prebaciti i na stratešku mapu te svakom pojedinom članu isplanirati put naredivši mu gdje će što napraviti, što će vam dobro doći kad budete imali posla na dvije različite strane mape. Zato, jednostavno isplanirajte put dvojici i trećem naredite da vas prati i pokriva ako je potrebno.Vaši suborci su dosta pametni. Recimo, ako ste jednog ostavili iza nekog kamena, drugog na uzvisini da prati situaciju kroz snajper, a trećeg ste odlučili ručno voditi, oni će složno otvarati vatru po neprijatelju i neće čekajti da vi počnete okršaj pa da poginete i onda preuzmete drugi lik, nego si pružaju međusobnu potporu. Ako ih ostavite klečati ili stajati, na prvi znak pucanja (ako ostanu živi, nemate tu 200% energije) bacit će se u prašinu i uzvratiti paljbu. Ali, sve što mogu oni, može i neprijatelj, tako da vas i Nijemci mogu fino iznenaditi, pogotovo kada vidite kako granate lete preko krova u vašem smjeru.

Svaka igra pa tako i ova ima svojih loših strana. Ovdje nije riječ o igrivosti, grafici ili zvuku, nego o bugovima. Igra je tek izašla, a već ima patch od 3.1MB. Bugovi koje sam primijetio zaista idu na živce. Ako sačuvate igru, usred misije se zna dogoditi da vaši vojnici jednostavno padnu mrtvi ili počnu lebdjeti iznad zemlje. Isto tako, ako stojite blizu nekog predmeta i bacite se na zemlju, često ćete ostati zaglavljeni u zidu i nema šanse da se izvučete. Pri uporabi snajpera, kada zumirate i pomaknete se, zum se vraća u normalu. Najiritantnija stvar je kad zvukovi zapnu (događalo se rijetko, ali se događalo) i neprestano se vrte. Da dodate tome malo ritma, bio bi to valjda novi hit godine (mladež danas čudnu glazbu sluša :)). Makar se AI u nekim trenucima čini vrlo dobar, u drugim se čini vrlo glupim. Nijemci pucaju jedan kroz drugoga, ali kako to nije moguće, onaj po kojem se puca pogine, a najviše me smetalo što Nijemac prođe pokraj svog mrtvog suborca kao da ga nema (sjetite se Commandosa gdje je jedan pogled na nečiji leš dovoljan da se oglasi alarm).

H&D je igra koja obećava, mogla bi postati hitom ove godine zahvaljujući svom ugođaju, raznolikosti misija (ne kao u Rainbow Sixu, gdje je svaka misija oslobodi taoce), grafici i zvuku, ali zbog brojnih bugova (patch je već vani) ipak neće dobiti ocjenu kakvu zaslužuje. Da je bez bugova, dobila bi oko 90% jer je igra kojoj ćete se vraćati, ali zbog bezobrazluka, ocjena je manja.

OCJENA

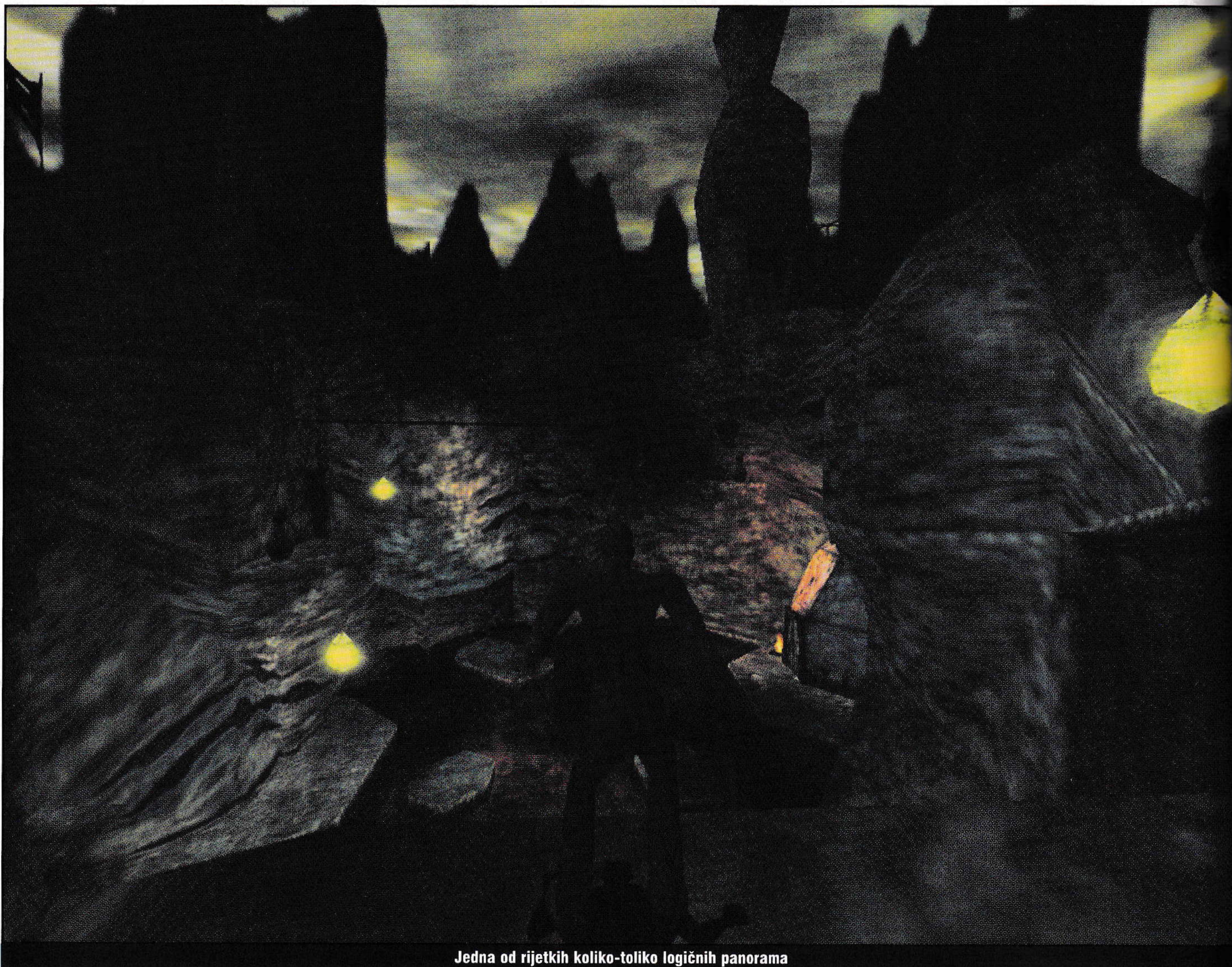
Da nema bugova, ocjena bi išla do 90%

81 %

Bes iz senke

SHADOWMAN

I eto... kao da me izazivaju. Kristijan je, ovakav kakav je, odlučio dati mi ovaj put u ruke igru koj sam najavljivao (mislim... ne bih imao ništa protiv toga da pišem V: TM, ali..). I da bude još bolje, bila je to igra od koje mi proradi žuč.



Jedna od rijetkih koliko-toliko logičnih panorama

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Iguana Software
IZDAVAČ	Acclaim Software
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P333, 642 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1,2&3, ATI, TNT 1&2
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER N

Mnogo skakanja, pucanja i potrebe za nezamislivo preciznim manevrima.

TUROK 2

Vrlo slično, samo iz 1st persona.

IZAĆI VAN NA KAVU

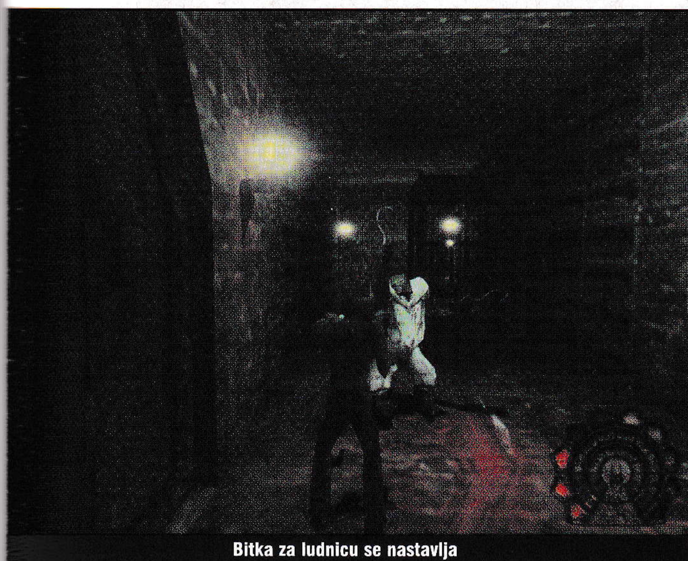
Najbolja alternativa. Pogotovo ako osjećate da sustavno atrofirate zahvaljujući dvadeseterosatnom samouništavanju ispred monitora.

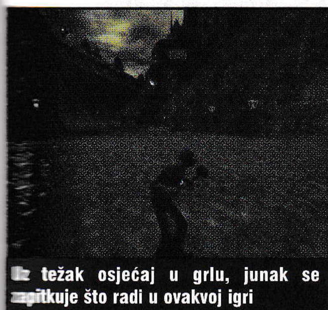
DAKLE, pošto sam se sav ispretrgao od sreće pogledavši što Šedomen, po najavama, nudi, odlučih konfidentno uzeti (na recenziju, dakako, zbog plaće) finalnu inačicu Shadowmana. Čudno, priznajem. S obzirom da sam se na početku uistinu nadao da će igra imati nekih potencijala. No dobro. Pogledajmo što tu ima.

Naš Senko je kao što i kutija kaže, vrlo opak. Naravno, da ne bi bilo nesporazuma, on je fakat opak. Dakako, da bi se to još više dočaralo igraču, glavni lik psuje kao dimnjačar. Toliko o njemu. Što se igre tiče, sasvim je očito da neki ljudi nikad ne nauče. Iguana Soft, primjerice. No, poslije o tome. Za početak, ponovimo gradivo. Dakle. Shadowman, čovek zvan Senka je zapravo (nemojte nikom reći) Mark Le Roi, hitmen i opaka tipčina. Njegov život prepun avantura (koje razbijaju kolotečinu igranja Acclaimovih igara, pretpostavljam) u jednom trenutku prestaje biti ono što je bio zahvaljujući nikom drugom doli jednoj vrlo misterioznoj i lijepoj (znate onu "lepe, entelegentne, opasne") vudu svećenici. Naime, ona mu je, dok nije gledao, zabola vudu masku u prsa, pretvorivši ga u nešto što mu je predskazala sudbina. Od tada naš Mark provodi vrijeme masakrirajući neprijatelje i na materijalnom planeu i u takozvanom deadplaneu, mjestu gdje idete nakon smrti. Naravno, razlog zbog kojeg smo upravo mi stavljeni u njegovu ulogu je skora apokalipsa.

ON JE JAK, ON JE SNAŽAN!

On se nalazi u igri koja nema apsolutno nikakve veze s mozgom. Trebam li objašnjavati? Naime, kao što ste i pretpostavljali, Shadowman se vrti u izrazito naprednom 3d pokretaču temeljenom na Turok 2 engineu. Najveći bonus ovdje nije ništa drugo doli nestanak te proklete magle. Umjesto nje, tu su pregledni nivoi na razini najgore apstrakcije. U redu, tu je fenomenalna glazba, ali gledano s čiste gameplay razine, ovaj Acclaimov proizvod pada u duboku jamu samo zbog jedne jedine (u redu...nije jedina) kapitalne greške:


Bitka za ludnicu se nastavlja


Uz težak osjećaj u grlu, junak se zapitkuje što radi u ovakvoj igri


Proklet u plamenovima...kratko i jasno

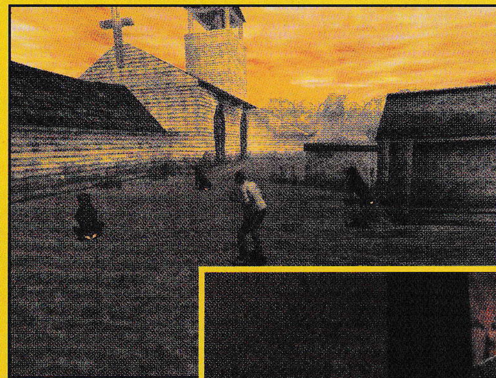
Komande su izrazito teške za uporabu

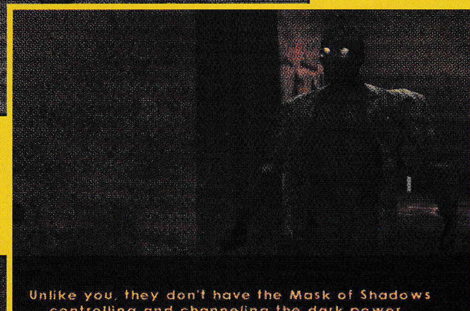
dizajna nivoa. Te konstrukcije beskonačnih hodnika i apstraktnih eksterijera izgledaju kao Quake. Maliko bi bilo lijepo da sve podsjeća na nešto normalno, ovdje je riječ o vrlo teškoj situaciji koja se jedino može riješiti pomirenjem sa sobom i nastavkom igranja. Osim toga, vrlo je očito da se mnoge stvari ponavljaju. Detalji iz Turoka, primjerice. Sjećate li se ondje, naime, onog fijaska s prošetavanjima po golemim nivoima ne biste li pronašli par ključeva? Ovdje je, začudo, situacija identična. Samo što ne sakupljate ključeve nego ukradete duše koje, progutavši ih, oslobađate prokletstva. U prijevodu: ključeve skupljate ne biste li otvorili vrate prema novom hullu. Osim toga, tu je i nezamisliva količina neprijatelja (pogotovo na višoj težini) koji se respawnaju kad god uđete u hull. Dakako, riječ je o istoj stvari kao i u Turoku 2. Što još? Pa, moglo bi se otvoreno početi prigovarati potpuno traljavom AI-u koji je neoprostivo jadan: kad vas neprijatelj opazi, on puca na daljinu sve dok vi ne ispalite kontrahitac. Tada se pokrene prema vama i prijeđe u close combat mod (koji kod vas ne postoji). I tako do kraja igre. Ideja prelaska između planeova ne biste li usmrtili fizički oblik masovnih ubojica koje tražite je zabavna (mnogo nepotrebnog i


Shadowman guta dušu

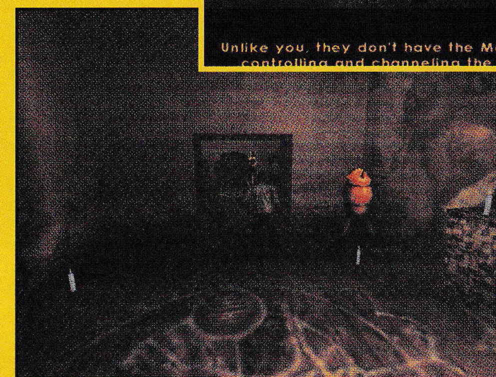
I ŠTO DA MU RADIM

Pa, možete ga zapaliti, dignuti u zrak ili izbušiti metcima. Birajte. Kao i uvijek (gotovo uvijek), nemam ideje što napisati u okvir. Stoga ću se koncentrirati na blentavi opis još nekoliko zgodnih screenshotova. Sve za wordcount, ljudi:)


Ovako izgleda "pravi svijet". I tu je, naravno, jedino mjesto koje ima veze s mozgom.



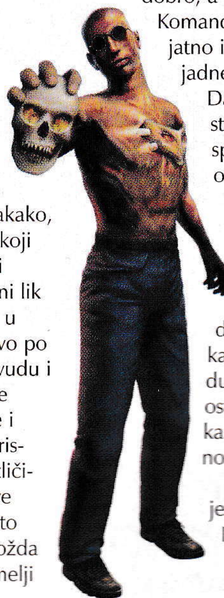
E, vidite kako su neki ljudi nesretni s obzirom da nemaju u prsima zabodene predmete.


Budite iskreni. Sliči li vam ovo više na bordel nego na neki vudu hram?

zabavnog nasilja) iako repetitivna. I da, naravno...tu se neprijatelji također respawnaju.

TEHNIČKI GLEDANO....

Shadowman izgleda vrlo lijepo. Osim što se u ovoj igri manifestiraju neki svjetlosni efekti koji očaravaju, tu je i nevjerojatno fluidna animacija. Dakako, tu je i neizbježan clipping koji vjerojatno nitko neće htjeti updateati s patchom. Glavni lik se, kao što sam spomenuo u najavi, može pentrati gotovo po svemu, pucati iz različitih vudu i konvencionalnih pucaljki te (umm) čitati. Dakako, tu je i pokušaj ubacivanja avanturističnih elemenata preko različitih knjiga i spisa, iako to sve ispada smiješno. No, kao što sam prije spomenuo (ili možda nisam), Shadowman se temelji na lijepoj grafici. Kad je o igrivosti riječ, nema mnogo toga otvorenog za diskusiju - igra izgleda dobro, a igrivost joj je užasna.



Komande su , kao što ste vjerojatno i predpostavljali, izrazito jadne i teške za uporabu.

Dakako, ima i simpatičnih strana igre. Poput Senkine sposobnosti da rabi dva oružja odjednom. Ma nije li to slatko? Dobro, možda i nije. U globalu, tehnička strana igre je vrlo dobra. Grafika je predivna, glazba dobra a dijalozi ne zvuče kao da su ih izvodili duševni bolesnici. No, ostatak katastrofalnih grešaka dat će svoj udio finalnome dojmu.

Zapravo, Shadowman je ništa drugo doli Tomb Raider s muškim vudu junakom. Ako vas zanimaju takve stvari, dakako. Uostalom, igre u kojima skupljate ključeve i otvarate vrata su već otupljene. Ljudi...Doom je stara igra:)


Bla bla bla....skok....itd. itd.

OCJENA

Dobra grafika izgubljena u lavini loše iskonstruiranih nivoa. Kao i uvijek, Iguana je održao svoj standard. Igrajte Turok.

64%

Bladerunner na discu

DISCWORLD NOIR

Te kišne noći predivna je crnka ušla u moj ured, lupkajući petama i kapajući po lakiranom pod... U zraku sam namirisao opasnost i znao sam da upravo počinje slučaj mog života...



Igra započinje u najboljem stilu noir filmova, ulaskom vaše buduće poslodavke u uredu i izmjenom nekoliko "predivno" glupih humorističnih replika

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Perfect Entertainment
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

DISCWORLD 1 & 2
Iako mnogo "lakšeg" ugođaja, sve tri igre se događaju u istoj okolini, Discworldu, i nose odlike izvrsnog humor Terryja Pratchetta.

BLADE RUNNER
Noir avantura, point-and-click interface, detektiv u potrazi za ubojicom... Svaka sličnost je – neizbježna.

DICWORLD KNJIGE
kojih već ima preko 20, prepune su dobro sročenog humora, ali i inteligentnih zapažanja o svijetu u kojem živimo, a sve je obučeno u masku humoristične fantastike.

DISCworld. Kako započeti recenziju igre koja se isprepliće s mnogim knjigama napisanim o svijetu što se vrti na leđima četiriju slonova koji, opet, stoje na leđima goleme kornjače što lijeno plovi kroz svemirski beskraj? Ne znam. Jednostavno ću zamisliti da većinu znate i nastaviti po svome.

Nemojte dopustiti da vas zbuni moje oduševljenje ovom igrom i svijetom u kojem se odvija. Discworld Noir s užitkom će igrati i potpuni NEpoznavatelji književnog opusa T. Pratchetta, na čijim se knjigama zasniva ova igra. Zagonetke će im samo biti malo teže a replike malo manje smiješne (što još uvijek znači da će se često valjati po podu od smijeha). Priča, pak, do izlaska igre nije bila poznata nikome i, za razliku od prošlih dviju Discworld igara, nije napravljena po nekoj od knjiga iz istoimenog serijala. Koliko se god kroz cijelu igru probija humor, svatko tko zaigra Discworld Noir bit će uvučen u iznomno kompleksnu fabulu ovog virtualnog krimi romana, neovisno o literarnim i inim preferencijama.

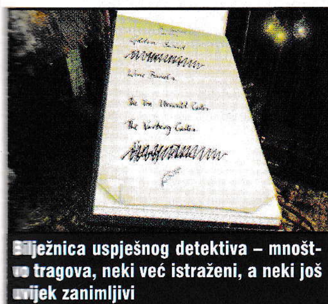
CLICK NA CLICK

Kao i Discworld 1 i 2, i treći nastavak spada u gotovo zaboravljeni žanr point-and-click avantura. Možda to i nije pametno naglasiti ovako rano u opisu, no u Discworld Noir nema nikakvih akcijskih sekvenci gdje bi vaši refleksi odigrali glavnu ulogu. Iako igra obiluje mrtvacima različitih rasa, sve što vam je potrebno za njeno rješavanje jest mozak i snažan kažiprst na desnoj (ili lijevoj) ruci. Sučelje igre je izrazito jednostavno i podsjeća na mnoge već viđene avanture – kretanje po Ankh-Morporku (gradu u kojem se odvija igra) riješeno je preko mape na kojoj vam se lokacije otkrivaju kako igrate (kao i u prva dva nastavka), dok predmete razgledavate i rabite jednostavnim clikovima desnog, odnosno lijevog gumba na mišu. Vaš 3D modelirani lik također mišem šetate po prerenderiranim pozadinama, a svaki značajniji objekt ili osoba pod pointerom će zasjati svojim imenom, tako da ćete lako znati što je važna pojedinost a što nevažni ukras. Za bolji ugođaj igre preporučujem da malo zatamnite svoje monitore, iako vam se zbog toga može dogoditi da ne primijetite neku pojedinost na ionako dosta tamnim i mračnim lokacijama.

Kako je vaš lik privatni detektiv, osnovna mu je zadaća prikupljanje podataka potrebnih za rješavanje slučaja pa će blok za zapisivanje opažanja biti mnogo korisniji od torbe s predmetima koja će se vrlo sporo puniti. Opažanja, koja se automatski zapisuju u blok, složena su tematski i jako podsjećaju na "clueove" u Blade Runneru, samo u manje futurističkom sučelju. Većinu ćete ih dobiti razgovarajući s likovi-



Ova scena kao da je preslikana iz Casablance (doduše, ondje klavirist nije bio vampir, a za obližnjim stolom nije sjedio Nobby, no dobro...)



Bilježnica uspješnog detektiva – mnoštvo tragova, neki već istraženi, a neki još uvijek zanimljivi



Naravno da ni Smrt, jedan od najpopularnijih likova Discworld serijala, nije mogla izbjeći pojavljivanje u igri

ma, što će vam tijekom igre i biti glavna aktivnost. Služeći se već dobivenim informacijama, možete likove ispitivati o različitim temama i predmetima, a samo dobrim razmišljanjem i pametnim kombiniranjem akcija i razgovora doći ćete do kraja ove izvrsne igre. Proizvođači tvrde da će vam za to trebati stotinjak sati igranja, a sudeći po tome da igra zauzima tri CD-a, moglo bi im se i vjerovati.

PLAY IT AGAIN, SAM

Kao što već i sam naslov govori, cijela je igra prožeta mračnom atmosferom Bogartovih filmova, a likovi, iako se na njima osjeća dodir Discworlda, zorne su parodije različitih filmskih lica. Tijekom igranja, često ćete naletjeti na prizore koji će vas podsjetiti na *Malteškog sokola*, *Casablancu* ili neki od sličnih filmova. Ta sličnost ne očituje se samo u izgledu lokacija i situacija, nego se proteže i na replike likova te specijalno za igru skladane i izvedene glazbene podloge, različite gotovo za svaku lokaciju na kojoj se možete naći. Usto, govor svih likova je digitaliziran i odiše prattchetovskim humorom koji će sigurno jednako nasmijati i fanove i igrače koji nisu čitali njegove knjige.

Posebnu čar Discworld Noiru ipak daje priča, koja kao da je preuzeta iz nekog uspješnog krimi romana. Likovi koje susrećete realno (koliko je fantastični svijet realan) su motivirani i imaju svoje razloge za ponašanje na određeni način, a kao i u svakom noir filmu, većinom su najcrnji ološ ljudske (i ne samo ljudske!) rase. Vaša je teška zadaća procijeniti tko vam (ako itko) govori istinu te iz kockica nesigurnih i polutočnih informacija sastaviti sliku o tome što se uistinu događa i riješiti slučaj. Iako vam to ne će mnogo olakšati situaciju, sa zadovoljstvom mogu reći da su svi problemi u igri logični - dobrim slušanjem i gledanjem, logičnim razmišljanjem, na posljetku ćete doći do rješenja za svaku zavrzlamu. Teškoća je u tome što igra vrvi likovima i pojedinostima pa će vam glava uskoro biti prepuna različitih informacija među kojima je teško izdvojiti bitne od nebitnih. Ipak, osjećaj da ste nešto postigli, koji ćete imati nakon svakog završenog čina (igra je podijeljena na činove), obradovat će vas kao rijetko koja igra te, unatoč težini, ne sumnjam da će je svaki malo uporniji igrač uspjeti završiti.

Kako završiti a da ne budem optužen za subjektivnost? Discwolrd Noir drugačija je igra od svojih prethodnika, a promjena je, definitivno, nabolje. Vizualna se i auditivna dorada popravila, zaplet avanture postao je zanimljiviji i teži, a sučelje intuitivnije. Ovo je, osim toga, i igra koja konačno izlazi iz granica fanovske popularnosti u koju su bila zarobljena prošla dva dijela te će privući svakog ljubitelja dobre kompjutorske mozgalice bez obzira je li upoznat s literarnim predloškom. Ako tražite igru koja će vas nasmijati i vezati uza se dobar dio ove jeseni, ne tražite dalje od Discworld Noira.



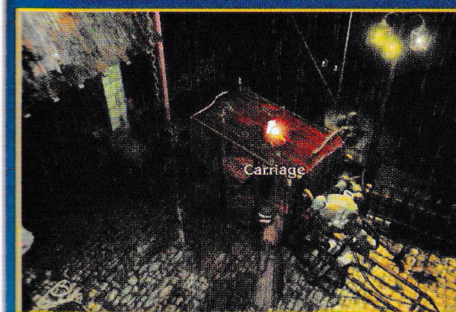
Ovako izgleda svijet gledan očima stvorenja koje mirise "vidi", kakvo ćete i sami postati tijekom igre



Ankh-Morpork na početku igre... i malo poslije, kada vam se otvori mnoštvo lokacija koje možete posjetiti

TRAG SE S TRAGOM SPAJA

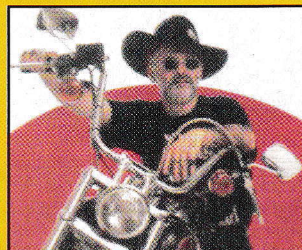
Kako u Noiru težište nije na iskorištavanju skupljenih predmeta, nego na donošenju zaključaka na osnovu zabilježenih opažanja, njima možete manipulirati kao "virtualnim objektima". Čak i kada ne razgovarate s likovima, možete kliknuti na svaki redak teksta u svojoj bilježnici uporabivši ga na nekom predmetu ili čak na nekom drugom retku teksta i tako dobiti "kombiniranu misao". Pametna uporaba zapisanih tragova i opažanja ključ je uspjeha u rješavanju ove igre.



Želite li pogledati bi li stara kočija bila dobro mjesto za skrivanje, klikajte na opažanje "hiding place" i potom njime na kočiju

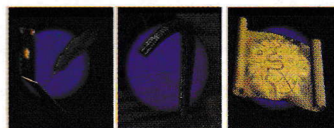
RIJEČ MAJSTORA

Knjige Terryja Prattcheta prodaju se u hrpama na svim kontinentima pa ne čudi popularnost već treće igre koja se odigrava u njegovu svijetu – Discworldu. O ovoj igri autor kaže da se atmosferom podudara s kasnijim i zrelijim knjigama iz serijala, te misli da bi noir ugođaj trebao odgovarati mnogo široj publici nego prethodne dvije Discworld igre. "Čak i igrač s 18 godina zna nešto o filmu noir – ako ništa, barem iz Bladerunnera." Tema igre podudara se i s Prattchetovim razmatranjem mitova o 'stvorenjima noći' kao što su vampiri, vukodlaci i slične kreature. Evo njegovog citata na tu temu koji najbolje ocrtava način razmišljanja ovog specifičnog pisca: "Razmislite kako je to biti vukodlak koji može po volji mijenjati vučji i ljudski oblik. Što bi se dogodilo da je predugo u jednom obliku? Na primjer, ako provedeš 23 sata u danu kao vuk, i samo jedan kao čovjek, postat će ti teško, u ljudskom obliku, suspregnuti želju da se požeš po jajima."



Terry Pratchett na svom motoru – slika koju najradije dijeli fanovima pa se tako nalazi i na web stranicama njegova fan cluba

Igrajući ovu igru, poželjet ćete postati privatni detektiv - ma koliko godina imali



Ove se sličice pojavljuju u gornjem lijevom dijelu ekrana dajući vam do znanja da ste došli u posjed nekog predmeta, traga ili nove lokacije na mapi

OCJENA

Zanimljiva priča privući će svakog ljubitelja avantura, a Discworld fanovi neka dodaju još 10% na ocjenu

86%

PIZZA SYNDICATE

Jednu miješanu i pivo, molim!

PREPORUKA MJESECA

Koliko ste puta pomislili kako bi bilo lijepo imati vlastitu pizzeriju i svaki dan uživati u tom jedinstvenom kulinarskom otkriću - pizzi? Možda ste već i osmislili cijeli posao i sada tražite kredit? Nema bolje vježbe za vaše buduće zanimanje od ove igre koja će vam pokazati da to baš i nije tako lako



Ovaj settings prozor nalikuje na sve samo ne na settings prozor

Hmmm, da...

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Software 2000
IZDAVAČ	Software 2000
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, 1 MB graf. kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 2 MB graf. kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

KAD Nijemci rade neku igru, onda je to igra i pol! Već dugo moje računalo nije bilo počašćeno jednim ovako slasnim zalogajem nula i jedinica. Floppy se, jadan, počeo buniti da je zapostavljen. Ostatak komponenti veselo je zujao gutajući virtualne pizze...

Privlačna i posebice originalna tematika nije jedini adut ove igre. A, ne, ne, dragi moji! Ideja jest za svaku pohvalu, ali zaplet tek tu počinje. Pokušat ću vam dočarati zašto sam toliko oduševljena ovom igrom.

PA DOBRO, O ČEMU JE RIJEČ?!

Vaš je osnovni posao vođenje lanca pizzerija u jednom gradu, državi ili čak cijelom svijetu. Sami na početku birate grad (ili gradove) u kojima će se odvijati igra. Naravno, to ćete činiti ovisno o vašem iskustvu. Ako ste početnik, odaberite dva, najviše tri grada da biste lakše kontrolirali situaciju. Zbog opsežnosti igre (vjerujte mi, opsežnija ne može biti), preporučujem vam da prođete kroz tutorial jer ćete ondje naučiti osnovne poteze koje morate učiniti na početku igre. Pogotovo je koristan za shvaćanje koncepcije svih silnih ikona i izbornika jer je svaka opcija označena slikom, a ne slovima. Ali ni u tutorialu nećete naučiti baš sve, većinu stvari najbolje ćete shvatiti kroz igru. Konkretnije: nakon što ste odabrali svoj lik, gradove u kojima će se igra odvijati i broj konkurentskih lanaca pizzerija (sve ih vodi računalo), spremni ste početi s poslom. Igra se sastoji od nekoliko osnovnih komponenti kojima morate ovladati. Tu je sve, od kreiranja recepata za pizze do suradnje s



Ovo je bila reakcija na jednu moju pizzu. Kmeeee!!



Ovo je undergrund. Malo mozga i mnogo oružja-uvijek pali



Ponekad bi im se i svidjelo ono što sam smućkala

PIZZA LAKA U ŠEST KORAKA

Osnova za svaku dobru pizzu je fino tijesto i sočni paradajz. Ako hoćete, zovite ga rajčica, meni je svejedno



Nikako ne smijemo zaboraviti jednu čegrtušu, prihvatljivog političkog opredjeljenja. Nemojte je sjeckati, elegantno je smotajte po sredini pizze



Nije bitan samo okus, nego i izgled, zato pazite na boje! Uza zelenu čegrtušu najbolje pašu svježi krastavci i jaje



Nastavljamo u zeleno-žutom tonu: malo Goude (jer ipak radimo pizzu, zabogamiloga!) i nekoliko energično zelenih kriški kiwija dat će, u kombinaciji sa žarkocrvenim jastogom, komplementarnu napetost koja povećava glad



Nikako, ali ni pod kojim uvjetom ne smijemo izostaviti masline, a limun i jagode uklonit će potrebu za izdajničkim desertom nakon pizze

I na kraju, ali nikako ne od najmanje važnosti, dolazi jedno hrskavo pečeno pile (čija je majka bila kokoš, ah sudbo kleta!) i jedna relativno zbunjena hobotnica. Začinite po želji i...bon apetit!



Kako li će te ogladniti nakon sat-dva provedenih uz ovu igru!

...dzemljem. Prvo što morate učiniti ...otvoriti pizzeriju u jednom gradu. ...ponudi starih zgrada odabirete ...dnu i unajmljujete je, odnosno ...pujete je i namještate njenu ...utrašnjost - kupujete namještaj, ...ći, hladnjake i svu potrebnu opre... Zatim morate zaposliti kuhare i ...nobare, koje odabirete iz ponude ...azovimo to burzom). Nitko od njih ...e savršen zato morate biti oprezni ...a ne bi poslije zabušavali na poslu. ...dredite im plaću. U ovoj igri ...rinete o svemu pa tako i o ...ovniku. Sami možete kreirati pizze ...o svom ukusu, s neobičnim sastojci... voćem, morskim plodovima, ali ...orate imati i one standardne jer ...eće svi gosti htjeti kušati vaše speci...litete. U ovom prilično živopisnom ...jelu igre sami birate namirnicu po ...amirnici, sjeckate je na komade i ...oređujete po tijestu. Onima koji ...na dijeti toplo preporučujem da ...aj dio prepuste nekom drugom jer ...e se za tri sekunde uloviti kako ...čevito okreću broj Halo, pizza! i ...aručuju jednu jumbo s više sira. ...ad ste složili pizzu, korisno je saz...ati što potencijalni gosti misle o ...oj. Dobit ćete ocjenu od nekoliko ...uštvenih skupina, među kojima su ...eca, teenageri, radnici, intelektual... posh građani, turisti itd., a njihovu ...cjenu možete zatražiti i u vezi s ...gledom i dizajnom vašeg restorana te općeg dojma-hrane, usluge, bla, bla. Za svaki restoran koji imate (poslije ih otvarate sve više i više) morate sastaviti jelovnik i svakoj pizzi odrediti cijenu. Od svega toga ništa ne bi bilo bez namirnica, stoga morate zaposliti posebnog agenta koji će se baviti njihovim naručivanjem, po potrebama jelovnika koji ste sastavili, tako da barem o tome ne trebate brinuti. Za skladištenje namirnica morate osigurati posebnu prostoriju s hladnjakom, a kako se posao bude širio, morat ćete unajmiti skladište za namirnice jer će se tako sporije kvariti. Ako mislite da je ovo previše, čekajte, ima još!

UH, TEŠKO JE DANAS BITI POŠTENI BIZNISMEN!

Da biste uopće imali novca za sve ove stvari, morate potpisati i ugovor o kreditu s bankom. Moći ćete birati između nekoliko njih jer su različiti uvjeti kreditiranja. S vremena na vrijeme korisno je baciti pogled na stanje vašeg računa i provjeriti zarađujete li ili ste u gubitku, a ako je tako, morate promijeniti nešto u svom poslovanju. Marketing je sljedeća stvar kojom se morate baviti. I sami znate koliko je važna reklama. Morate izabrati medij za reklamu: TV, novine, časopisi, plakati... zatim slogan koji će privući kupce, a dopušteno je i malo ocrniti konkurenciju (recimo, njihove konobarice su sve iznad 50, a naše konobarice nose ljute miniće). Naravno, kao što ste izabrali banku, morate izabrati i reklamnu agenciju. Sve opisano će činiti i vaša konkurencija pokušavajući vam oteti goste, a vi se možete poslužiti i prljavim trikovima da je uklonite. Postoji nekoliko skupina kriminalaca (takozvani syndicate, po tome je igra i dobila ime) koje haraju podzemljem. Poželjno je postati članom jedne od njih ili osnovati vlastitu. Njihov je posao sabotiranje pizzerija koje nisu njihovi članovi. Postoji velik izbor oružja pomoću kojih to čine: od klasičnih toljaga za premlaćivanje preko pištolja do bombi koje se podmeću konkurenciji, a opet, tu su i ona nešto tiša. Možete, primjerice, platiti punkerima da odu u konkurentsku pizzeriju. Ostali gosti osjećat će se neugodno u njihovom društvu i sljedeći put neće ondje otići. Tu je i podvaljivanje pokvarenog sira i laksativa (hehe) u protivnikova skladišta, čime gosti također neće biti oduševljeni, a možete im poslati i štakore, žohare i crve koji će pojesti namještaj, što će, također, više nego učinkovito otjerati goste. S vremena na vrijeme organiziraju se i drugi kriminalni poduhvati poput krađe, preprodaje ilegalne robe i sl. a tako zarađeni novac potrebno je oprati pa i o tome morate voditi računa. No nemojte misliti da je to dovoljno. Kad-tad će za vašu kriminalnu djelatnost saznati i policija pa je nužno podmititi ih pristojnom svotom novca ne bi li vam progledali kroz prste kad budete zločesti.

Osim policije, za vratom vam je i gradonačelnik koji, zajedno sa svojim vijećem, šalje različite inspekcije, a posebno bi vam mogla naškoditi ona financijska koju pranje novca baš i ne oduševljava. Zato je dobro i gradonačelniku ponekad napuniti lisnicu.

Sve promjene najbolje će se očitovati u promjeni raspoloženja vaših gostiju jer smisao svega što činite je da se oni osjećaju što ugodnije, da dolaze sve češće u vašu pizzeriju i ostavljaju što više novaca u vašoj blagajni. Ako su oni nezadovoljni - gotovi ste. Ah, da, mislim da vam ne moram posebno ni napominjati: grafika je sjajna, što vidite i sami, svaki je detalj popraćen izvrsnom crtežom, a njih je u ovoj igri itekako mnogo. Pokrenuvši igru, čut ćete nekoliko zvučnih njam, mljac, gnom! uz koje će vam netko ili nešto slasno pojesti desktop. Stil i humor su još dva dragulja u kruni kojom se ova igra može podičiti. Tu je, naravno i glazbena podloga koja će vas natjerati da se u njenom ritmu lagano njišete na stolcu smišljajući revolucionarni recept za pizzu.

PIZZAWORLD

Pizzasvijet je zapravo isti ovaj u kojem mi živimo samo shvaćen na malo cartoony način.



ALTERNATIVNO

PIZZA TYCOON
Legenda.

ISPECITE SAMI DOMA PIZZU
Nakon što ste u ovoj igri stekli zavidno znanje.

NARUČITE PIZZU
Možda je to ipak pametnije.

OCJENA

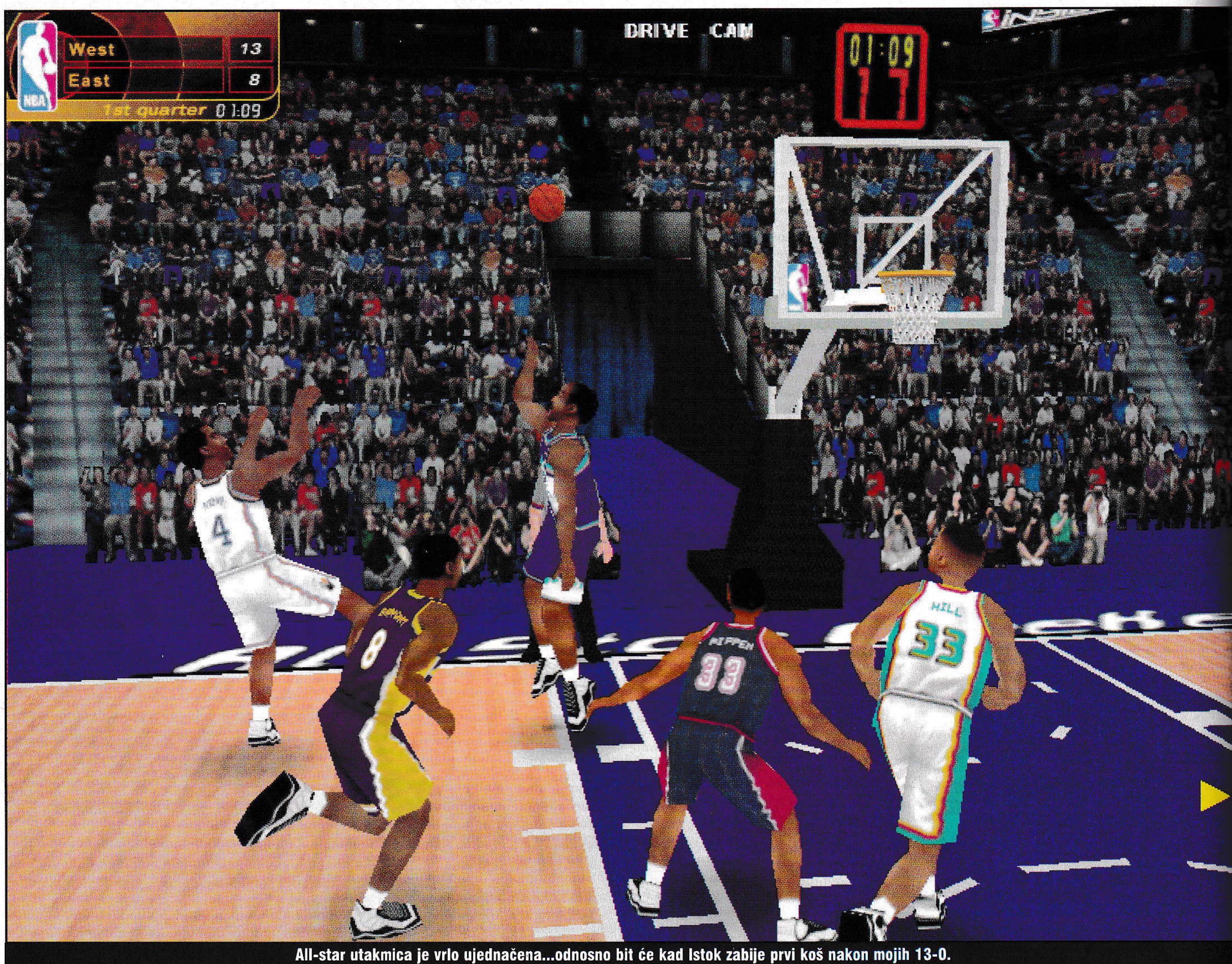
Iako je potrebno malo duže vrijeme uhodavanja, ovako opsežna, duhovita i pametna igra ne može dobiti manju ocjenu

90%

Košarka na Microsoftov način

NBA INSIDE DRIVE 2000

Kako vrijeme prolazi, sve smo manje sumnjičavi prema Microsoftovim igrama - pokazale su se, zapravo, vrlo kvalitetnima. NBA Inside Drive je njihov ulaz u žanr sportskih simulacija



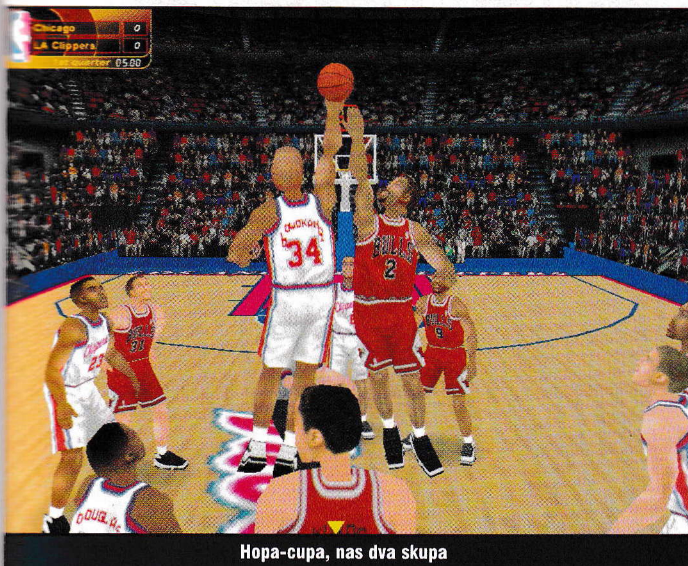
All-star utakmica je vrlo ujednačena...odnosno bit će kad Istok zabije prvi koš nakon mojih 13-0.

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO	
PROIZVOĐAČ	High Voltage Software
IZDAVAČ	Microsoft
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Ni u jednom žanru ne postoji takva apsolutna vladavina, gotovo monopol, kao što ga ima EA Sports u žanru sportskih simulacija. Mnogi su pokušavali, ali nitko nije uspio stvoriti ikakvu značajniju konkurenciju EA Sportsu. To se možda najviše odnosi na košarkaške simulacije. Dok na PSX-u NBA Live serijal možda i ima nekakve alternative, na PC-u gotovo da nema drugog izbora: želite li igrati košarku, igrat ćete NBA Live. To se konačno promijenilo izlaskom nove Microsoftove košarke, NBA Inside Drive. Konačno smo dobili jednu modernu, kvalitetnu igru koja se može suprostaviti EA-ovoj seriji. S druge strane, nismo ni očekivali da će NBA ID, koliko god dobra bila, nadmašiti NBA Live. Pravo je pitanje je li tako nešto uopće moguće?

Neki se sigurno sjećaju prijašnje Microsoftove košarke NBA Full Court Press. Prevladavajuće je mišljenje da je to bila katastrofalna igra, stoga i ne čudi da je MS stvorio potpuno novu košarkašku seriju. Ovim je naslovom, očito, odlučio započeti cijeli niz sportskih franšiza (uskoro možemo očekivati i nogomet). Pravi razlog gotovo potpunog izostanka takvih velikih serijala sportskih igara je vjerojatno financijski. Takav je izdavački pothvat vrlo skup i zahtjevan pa se zato na tako što osim, naravno, giganta Electronic Artsa, odvažio samo malen broj proizvođača. Stoga, bilo je i za očekivati da se veliki Microsoft uključi u utrku jer EA-ov primjer samo pokazuje da je riječ o vrlo popu-



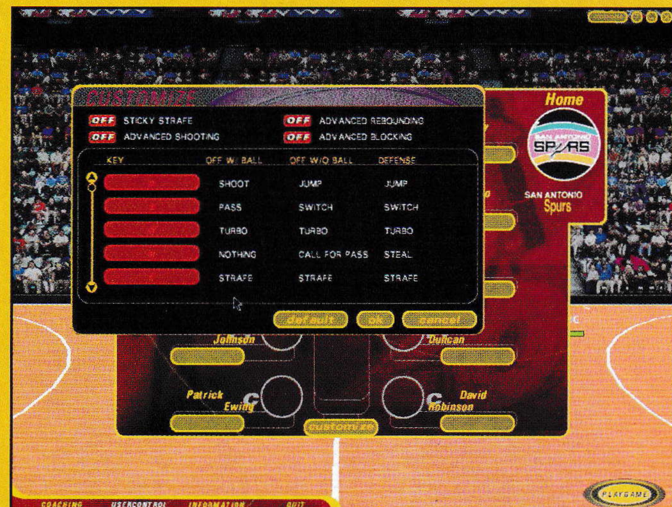
Hopa-cupa, nas dva skupa


Kukoč je daleko najbolji igrač Bullsa, i u igri i u stvarnosti


Replay je napravljen dobro, ali s prilično zbunjujućim sučeljem

DUGOPRSTIĆ

Vrlo neobičan dio ove igre je broj različitih akcija koje možete izvesti. Naravno, nije predviđeno da se baš sve tipke rabe jer ih je prilično mnogo. Moguće je, što je novost, u napadu preuzeti jednog igrača koji nema loptu. Tad možete zvati dodavanje, postavljati blok i planirati akcije jer kontrolirate kretanje bez lopte. Osim toga, u ulozi playmakera možete narediti predodređenu akciju. Što se tiče klasičnih kontrola, osim pucanja i dodavanja postoji i strafe (micanje u stranu) te pivot (stajanje u stav i pivotiranje).



▲ Mijenjanje kontrola moguće je samo unutar utakmice

Iako je riječ o vrlo dobroj igri, ni u čemu nije jednako dobra kao NBA Live

...nom i, što je najvažnije, unosnom konceptu. Ovaj put su izdali simulaciju košarke s licencom NBA lige (naravno, bez licence nema ni smisla raditi ovakvu igru), što znači pravi klubovi, pravi igrači, pravi tereni.

IZNAD OBRUČA

Jedna od glavnih značajki ove igre je neobičan kontrast između arkadnih i simulacijskih osobina. Naime, sam način igranja je na prvi pogled relativno arkadnog karaktera jer se sve odvija prilično brzo i bez mnogo prostora za planiranje i taktiziranje. S druge strane, kad malo bolje proučite detalje, shvatit ćete da igra podržava golem broj različitih defanzivnih i ofenzivnih akcija (primjerice, blok u napadu, pivotiranje, fintiranje...). Nadalje, možete namještati taktičke postavke do najsitnijih detalja, odabrati među brojnim različitim akcijama, odrediti čuvanje igrača, udvajanje, itd., itd. Štoviše, čini mi se da je taj taktički dio igre odrađen barem jednako dobro kao u NBA Liveu. No, nemojte misliti da će vas igra time opterećivati – ako ne želite, ne morate uopće dirati taktiku, pa čak možete odrediti da računalo mijenja igrače i zove *time-out*. Dakako da su predstavljeni autentični NBA igrači i momčadi. Nažalost, ni informacije dostupne o igračima, a ni način na koji su prezentirane nisu ni do koljena NBA Liveu. Kao prvo, svi su igrači predstavljeni slikom, no one su vrlo malene i često nekvalitetne. Podaci o svakom igraču su više tehničke prirode: statistike u utakmici koju trenutačno igrate, sezonske statistike te ocjena njegove sposobnosti. To je uistinu malo znamo li da NBA Live (o, Bože, ponavljam se) prikazuje vrlo opsežne karakteristike igrača, fizičke podatke, njegovu povijest itd. Osim toga, u NBA ID-u sve su te informacije dostupne samo unutar utakmice, što znači da ne postoji mogućnost mijenjanja igrača niti stvaranja vlastite momčadi. No dobro, to su tehnički detalji koji su malo kome uistinu bitni. Ono što je bitno jest igrivost i zabava, a to je definitivno najbolja strana ove igre. Kontrolirati igrače je vrlo lako pa ćete se vrlo brzo priviknuti na igru. Sve što vam na početku treba je pucanje (skakanje), dodavanje (mijenjanje igrača), brzo trčanje i krađa lopte. Igračima FIFA-a će vjerojatno biti najjednostavnije postaviti jednak sustav upravljanja i ovdje, što prilično dobro funkcionira. Naravno, najugodniji izbor je *gamepad*, koji u košarci ima veću prednost nad tipkovnicom, nego u nogometu, jer je košarka mnogo brži sport. Igrači imaju podosta različitih poteza, poput različitih finti u vođenju lopte, raznovrsnih zakucavanja, polaganja itd. Poneki sitniji problemi dolaze do izražaja – primjerice, silazna putanja je mnogo brža nego što bi smjela biti, poneka ovdje viđena zakucavanja su u stvarnosti gotovo nemoguća, gotovo je nemoguće ukrasti loptu jer je umjetna inteligencija pokupi desetinku nakon što je izbijete itd. Posebno je nezgodno prečesto zvanje ilegalne obrane. Budući da je u NBA-u zabranjena zonalna obrana, ovdje nećete smjeti lutati s jednim igračem od protivničkog igrača kojeg bi trebao čuvati niti konstantno držati centra u reketu. Osim ako tu opciju isključite – suđenje je vrlo prilagodljivo do najsitnijeg detalja.

WHERE DO YOU WANT TO PASS TODAY?

Grafički, NBA Inside Drive je vrlo dobar. Ipak, nije tako dobar kao (opet se ponavljam) NBA Live. Tereni su relativno dobro dizajnirani, ali bez ikakve uporabe refleksije ili efekata sjena, što je prilično razočaranje. Općenito, teren izgleda dobro, ali kompletan ugođaj nije kao u EA Sportsovom *Virtual Stadiumu*. Igrači su također dobro napravljeni, ali moglo bi biti i bolje. Kao prvo, sam broj poligona je ponešto ispod standarda najboljih sportskih simulacija. Lica igrača su, kako je danas običaj, vjerna realnim uzorima. To je napravljeno manje-više zadovoljavajuće, iako ne tako da bismo jednog ćelavog igrača razlikovali od drugog, ali dovoljno dobro da bismo razlikovali, primjerice, Pippena i Kobea Bryanta. Kretnje igrača su prilično vjerne, što imamo zahvaliti *motion captureu* provedenom nad Rayom Allenom iz Minnesota Timberwolvesa. Zvuk je prilično profesionalno odrađen. Glazba koja vas prati kroz izbornike je, rekao bih, nešto manje iritantna od one u NBA Liveu. Zvučni efekti su izvrsni – tenisice na parketu, udaranje lopte po parketu i lagani zvuk prolaženja kroz mrežicu su vrlo realni. Jedna od zamjerki koju imamo vezana je za komentatore. Zbivanje na terenu prate doista vrlo ažurno i nikad ne govore gluposti, a mnogo govore, no problem je u tome da su im glasovi vrlo, vrlo nesimpatični. Dovoljno je samo spomenuti da u nekoliko navrata znaju zapjevati, imitirati blagajnu i stvarati slične zvučne efekte. O njihovim vicevima i metaforama ne želim ni pričati jer doista ne znam kome bi se tako nešto moglo sviđati (možda Amerikancima?). No, ovo je ipak samo subjektivna primjedba. Možda se nekome Mirko i Slavko učine simpatičnima. U tom slučaju, primite moje isprike. Ipak, najveća je zamjerka ove igre nedostatak multiplayera, što je u današnje doba potpuno neprihvatljivo.

Možda ste primijetili da je cijeli ovaj opis jedna velika usporedba s NBA Liveom. Nažalost, to je neizbježno u sportskim igrama, a naročito u košarci, gdje se još nije pojavila nijedna igra približne kvalitete NBA Live seriji. Također, možda vam se iz navedenog učini da imamo mnogo primjedbi na ovu igu, ali to nije istina. Većina ih se odnosi na usporedbu s NBA Liveom, gdje NBA Inside Drive ipak manje-više uvijek gubi. Nemojte to previše uzeti k srcu, ipak je riječ o vrlo kvalitetnoj igri koja će vam se zasigurno svidjeti ako vam je NBA Live 99 dosadio i ako želite prikratiti vrijeme do NBA Livea 2000. ◄

ALTERNATIVNO

NBA LIVE 99
Daleko najbolja košarka. Ne razmišljajte o bilo čemu drugom ako je još niste odigrali

KOŠARKA?
Možda nekima to još nije sinulo, ali lijepo je vrijeme i mogli biste izaći iz mračne sobe i zaigrati košaricu onako, uživo...

OCJENA

Najbolja alternativa NBA Liveu. Ako ste ljubitelj košarke i ako vam ne smeta nedostatak multiplayera, svakako zaigrajte.

79%

Lopovluk

WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

Postavljanje u Warhammer setting i nije baš prastari trend. Dakako, ako netko ima ideju kako da dosadašnji ok rejting dovede do propasti onda je to definitivno Strategic Simulations Ltd. Svaka čast

Početak smještaja jedinica

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Irrational Games
IZDAVAČ	SSI
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

DAKLE u redu. Pošto smo u većini slučajeva imali predivan ugođaj koji je izravno pojačan jednom notom fanatizma. Dakako, ako niste već do sada shvatili, ovdje se radi o ničemu do Warhammer igri. Osobito ako se sjedi za računalom i nema se što raditi. Onda igre poput Rites Of War skaču iz jame spremne da nam oduzmu i taj dio slobodne volje.

Razlog ovoliko pesimističnom headingu nije ništa drugo do kapitalno razočaranje koje ova igra velikodušno manifestira. A to je njezina nevjerojatna sličnost Panzer Generalu. Ali ne, ovog puta vodite Eldare. Nego šta. Uglavnom, priča se vrti oko eldarske invazije na već okupiranu planetu ne bi li stigli do svojih svetih relikvija ostavljenih tamo prije nekoliko milenija. Naravno, Empire of Man to sistematično odbija prihvatiti, pa se frakcije zbog toga pokolju. No, da to ne bi bilo sve, u igru ulazi nitko do Tyranida koji su taj svijet odredili kao slijedeću crpku organske tvari (oni to koriste za asimilaciju i samousavršavenje



Death Jesteri su teško naoružana verzija eldarskih assassina

(tech. Note)). Dakle sve je u na mjestu. Tu su jedni vanzemaljci koji žele planetu, tu su ljudi koji ne daju planetu i da ne zaboravimo, tu su i drugi vanzemaljci koji hoće sve. Zamršeno.

GDJE JE DIGNITET?

Ma koliko to banalno zvučalo, ovakva igra definitivno dokazuje



Enciklopedija je definitivno najbolji dio ove inače slabe igre



Teško naoružanje igra veliku ulogu u bitkama....bla bla bla...



Tyranidi se spremaju za napad

Priča se vrti oko eldarske invazije..

…oliko se nisko neki ljudi sprema- …u spustiti ne bi li prodali staru …ru. Zgodna komparacija SSI- …evog poteza je kao kada u …astičarni imate dvadeset različitih boja sladoleda, a svaki ima potpuno isti okus. Subjektivni afiniteti su nažalost i ovdje uzeli svoj danak, tako da će se Warhammer 40000: Rites of war svidjeti samo ljudima koji imaju previše novca ili ako nikada nisu zaigrali "general" seriju igara. Ovaj SSI-jev



proizvod je nešto što u biti popunjava rupu između dva izdanja. Koja dva, nisam siguran, ali svejedno. Šalu na stranu. Ono što želim naglasiti ovdje je to da su Panzer General igre jedna vrsta prošlosti koja svima ostaje rado (dobro...kako kome) u srcima. No, zapitajmo se.....da li zaista želimo jesti isti sladoled druge boje?

ALTERNATIVNO

PANZER GENERAL
Dovoljno da čovjek zavoli jednu igru. Ništa više.

FANTASY GENERAL
Derivat. Ništa vrijedno spomena.

PANZER GENERAL 2
Nešto definitivno nevrijedno spomena. Povijest se nastavlja ponavljati.

OCJENA

Krajnji učinak nepotrebnog cjepidlačenja Warhammer svemira. Panzer General smo već igrali. Ohladite malo.

40%

Legenda koja živi

CIVILIZATION 2 TEST OF TIME

PREPORUKA MJESECA

Civilization je jedna od rijetkih igara koja traje i traje. Svaki put kada netko od nas zasjedne igra je, koju god verziju, nema šanse da se odvoji od računala sljedećih nekoliko sati. Svejedno, i novoobnovljena Microproseova verzija unosi mnoge zanimljivosti u žanr...



Babilonci se nikada nisu nadali da će jednom njihova zemlja biti vođena komunizmom, hehe...

Pogled na veličanstveno babilonsko carstvo iz kraljevskog diržabla

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 MB, 4 MB SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Hot Seat, Modem(2), Internet
PLATFORME	PC

Pretpostavimo da ste prijašnjih desetak godina živjeli u bačvi i niste nikada čuli za Civilizaciju. To je «samo» jedna od najpopularnijih igara svih vremena. Cilj vam je nastaniti se na planetu i razviti mrežu gradova te u njima i oko njih razviti proizvodnju hrane, povezati ih cestama i podići privredu na noge. Stanovnike stalno morate držati sretnima, inače će biti problema! Osim toga, morate ulagati i u naoružanje i voditi politiku prema okolnim narodima. Načelno, postoji više ciljeva u igri. Možete satrti sve protivnike, pobijediti u utrci kolonizacije svemira, ujediniti svijet i zavladati njime...

Civilization 2: Test Of Time je utemeljen na originalnoj Civilizaciji. Od igrača zahtijeva gradnju moćnih carstava od temelja, putovanja u nove svjetove, istraživanje. Klasična, neosporiva igrivost originalne Civilizacije ne bi bila dovoljna za komercijalno uspješan naslov.

Upravo zato Civ2:ToT donosi CIV žanru dva potpuno nova svijeta koja će potencijalno privući tisuće novih igrača, fantasy i znanstvenu fantastiku. Imajte na umu da nije riječ samo o promjenama u grafici i imenima. Sve je drugačije! Stabla istraživanja, taktika, specijalne mogućnosti jedinica... Tu su i zanimljivi scenariji, jedan temeljen na Midgard scenariju iz dodatka za Civilization 2 – Fantastic Worlds, te potpuno novi ZF scenarij koji uključuje izvanzemaljsku rasu,



Svaki gradić valja posebno "tetošiti" da se stanovnici ne bi pobunili


Morate pročitati sve ove knjige da biste postali pravi strateg

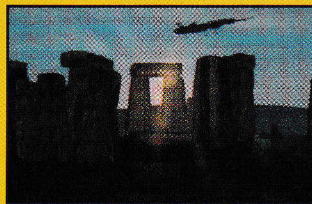

Ovo nije Han Solo, nego zli alkemičar u Midgardu, hahahaa!

SCENARIJI

U Test Of Time mnogo je puteva do pobjede, ovisno o scenariju koji igrate. Posebno nam je bio zanimljiv Midgard scenarij prepleten inteligentnim zagonetkama, a sve s namjerom da odgodite propast svijeta dok ne pronađete način da kompletno zaustavite Armageddon. U ZF scenariju morate se naseliti na planete u Lalande solarnom sustavu ne biste li pronašli tehnologiju i put natrag do matične Zemlje. Najzanimljiviji nam je bio prošireni originalni scenario koji se u mnogočemu preklapa s igrom Alpha Centauri (znate ono transcedentalnost, stanja svijesti itd.). Kako kažu, ovo nije nikakva krađa iz drugih igara, nego jednostavno ista ZF litereatura kao predložak za igru.


▲ Malo Fantasya


▲ Malo znanstvene fantastike


▲ Malo čušpajza


▲ I na kraju jedan lijepi zrakograd s dugom na razmatanje

Civilizacija i svi njezini nastavci čine jednu veliku i najbolju strategijsku igru svih vremena, bez pravog konkurenta.

koloniju koje je na rubu propasti, i vas kao spasitelja koji će je povesti u osvajanje cijelog planetarnog sustava. Prilično dobar dodatak originalnoj Civilizaciji, zar ne?

NAJBOLJA STRATEGIJA SVIH VREMENA

Civilizacija je priznata kao najbolja strategija svih vremena te je, samim time, svojevrstan benchmark za sve ostale strtegije. Prema mišljenju mnogih, nijedna joj se igra nije ni približila na tom tronu. Dugotrajnost, između ostalog, treba zahvaliti različitim preradama igre i različitim dodacima u koje spada Test Of Time, ali i nedavno opisani Call to Power i Alpha Centauri. Čini se da je Call To Power posljednji pokušaj da se igrače drži narajcanima za Civilizacijinu filozofiju dok ne stigne Civilizacija 3 koja se očekuje sljedeće godine. To je vidljivo i po mnogim dorađenijim i boljim elementima nego što su oni u prijašnjim inačicama. Grafika je dignuta na 16bppa. Jedinice su ljepšane, i detaljno animirane. Igra će već na prvi pogled biti domaće što za okorjelog civilizatora. Jedina prepreka bit će malo prekoncipirani izbornici koji su ovdje daleko ljepši i funkcionalniji, no da HC- Civ igrači ne bi prigovarali, ostaje opcija vraćanja starog pretpotopnog izgleda cijeloj igri... Na početku odabirete jedan od sedam nivoa težine (od poglavice do božanstva), aktivnost divljih barbarskih plemena i igra počinje. Najzanimljivija novost u Test Of Time je uvođenje Multi-Map igranja. Primjerice, u Fantasyju svaka mapa predstavlja jedno kraljevstvo (podzemlje, mora, zemlja, zrak), dok je u znanstvenofantastičnom načinu igranja svaka mapa jedan planet. Rečeno unosi vrlo intrigantne elemente u cijelu igru. Zamislite, primjerice, ovu situaciju: gradite svoje carstvo i pozorno motrite i špijunirate kolege iz kraljevstva/planeta kadli iznenada usred teritorija golema ultrasnažna i napredna rasa s druge mape izgradi grad koji će joj poslužiti kao vrata sili dovoljno snažnoj da smoždi sve na vašoj mapi. Ako odlučite igrati proširenu originalnu igru (morate kolonizirati Alpha Centauri), jedna rasa će početi igru na Alpha Centauriju. Bezbrojne mogućnosti bit će pravi izazov za svakoga tko je ikada odigrao koji sat Civilizacije, ali i za one najopakije tvrdokorаše! Svi ovi novi scenariji ne bi mnogo vrijedili bez popriličnog broja novih otkrića i tehnologija. Najviše novosti je u Fantsy i ZF načinu igranja. Mnoge su jedinice samo uzete iz normalnog načina igranja i prerađene. Funkcija i performanse su im iste, samo je promijenjena grafika i ime. Settleri su uvijek settleri – razvijaju zemlju, grade ceste i nadograđuju ih na prugu (ili kako se već zove, zavisno od načina igranja). Mnoge nove napadačke i obrambene jedinice vrlo su slične onima iz originalne igre, što se i ne pokušava skriti. Naime, uz igru ćete dobiti i tablicu s performansama pojedinih jedinica i njihovim eventualnim različitostima, koje nisu velike. Nastojalo se ukloniti propuste iz prijašnjih verzija. Tako se sada neće dogoditi da se neprijateljski gradovi kote usred vašeg teritorija. Settleri su ograničeni tzv. kontrolnim zonama. Također, poboljšani su odnosi snaga, tako da se ne može dogoditi da vaš pikemen potopi razarač koliko god dobro bio utvrđen ili imao iskustva! Napredak je evidentan i na području umjetne inteligencije, što dolazi do izražaja tek kod težih nivoa igranja gdje je podmuklost računalom gonjenih igrača neviđena.

SAMO ZA CIVILIZIRANE

Područje koje je Test Of Time diglo iznad ostalih Civ(2) igara je tehnička dorađenost. Jedinice su elegantno animirane. Svaka mapa ima nekakve značajke po kojima je prepoznatljiva, npr. mitska čudovišta na Fantasy mapama. I glazba i zvučni efekti su na visini. Zvučni uzorci su visoke kvalitete i uistinu ih je mnogo, a glazba dolazi u obliku CD- trackova. Doduše, osrednja je, već kod prvog slušanja je prepoznatljivo da je računalno generirana pa ne vidim razloga zašto uz igru nije uključena kao MIDI datoteke, što bi omogućilo daleko veću količinu pozadinske glazbe od ponuđenih 13 tema. Naravno, uvijek će biti onih koji će cviliti da poboljšanja nisu dovoljno pogurana. Automatski management settlera i gradova je još uvijek za **niš**, stoga predlažem da ove dvije važne zadaće obavljate sami, ručno! Ipak, kad se sve oduzme i zbroji, zaključak je jasan: Civ fan ne smije propustiti ovaj nastavak. Mnogo je sitnica nadograđeno, od čega sigurno nije najnevažnije spomenuti potpuno novo sučelje. Civilizacija jednom, Civilizacija uvijek. Kud baš prije ispitnih rokova?! ◀



Za veliku pobjedu potrebno je veliko oružje


Tenk. Jedan od osnovnih argumenata u međudržavnim svađama u Civilizaciji...

ALTERNATIVNO

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
Budite jedna od sedam rasa koja će kolonizirati Alphu Centauri. Hint: najlakše je pobijediti s naučničkom rasom.

CIVILIZATION 2 : CALL TO POWER
Vrlo slično TOT-u uz neke varijaciju. Neke stvari su čak i bolje (organizacija gradnje), no, nedostaje multi-map igranje i intrigantni scenariji.

CIVILITATION 2
Ovako je sve počelo.

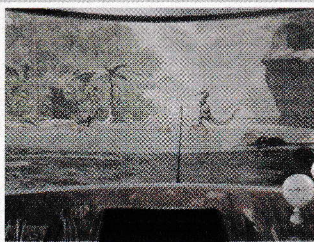
OCJENA

Oduzet će vam mnogo vremena. Uistinu mnogo!

91 %

Europrodukcija AMERZONE

Podžanr avantura proizašao iz Mysta u posljednje je vrijeme sve samo ne popularan. Je li uopće moguće napraviti takvu igru i postići bilo kakav uspjeh?

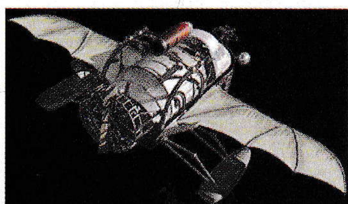

Sjajna animacija likova je još jedna od odlika dizajna

Poseban je naglasak stavljen na ekologiju i zoologiju, tako ćete u igri susresti mnoge vrste životinja, stvarne i izmišljene

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microids/Benoit Sokal
IZDAVAČ	Casterman
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC



NEŠTO ozbiljniji i zahtjevniji igrači, "gurmani" među konzumentima digitalne umjetnosti će uvijek primijetiti da nerijetko kod igara postoji slična kvalitativna razlika između europske i američke produkcije kao i kod filmova: dok je ona europska znatno manja i siromašnija od američke, često se u mnogočemu, za razliku od američkog štanceraja koji isključivo podilazi tržištu (čast iznimkama), može pohvaliti gotovo artističkom dorađenošću. Jedan takav primjer je Amerzone, proizvod francuske kuće Microids, avantura u stilu Mysta sa sjajnom pričom, fenomenalnom atmosferom i odličnom grafikom. No, iako je riječ o savršeno dorađenoj igri, ima i određenih mana koje ipak smanjuju ukupni dojam.

Kao i u većini sličnih avantura, identitet i osobnost lika kojeg kontrolirate su ostali nepoznati i neodređeni. Jedino što znamo jest da ste mladi novinar i da živite u Francuskoj. Jednog dana nosite pismo vašem prijatelju, starom znanstveniku koji živi u velikom, usamljenom tornju. No, vaš je prijatelj vrlo lošeg zdravlja, na samrti. Umire pred vašim očima, ali ne prije nego li vas zamoli da dovršite jedan pothvat kojeg on, nažalost, zbog starosti ne može izvršiti. Naime, on je zoolog. Odmah po završetku fakulteta u ranim tridesetima, muzej u kojem je radio poslao ga je neka prouči neistraženu zemlju Amerzone. Ondje je otišao zajedno s dvojicom prijatelja u amfibijskom prijevoznom sredstvu što ga je sam dizajnirao i nazvao hydraflot. Ubrzo po dolasku u Amerzone doznao je za neobične bajkovite bijele ptice, jedinstvena i prekrasna stvorenja koja žive na vrhu ondašnjeg vulkana. Iako su te ptice svojevrsni zaštitni znak Amerzonea, one su vrsta pred izumiranjem jer žive samo na jednom mjestu i legu samo jedno jaje po generaciji, a čak ni to jedno ne bi preživjelo bez intervencije lokalnih Indijanaca koji održavaju vrstu na životu. Tad je ambiciozni mladi znanstvenik učinio fatalnu pogrešku: ukrao je jaje i odnio ga u Europu ne bi li postigao znanstvenu aklamaciju. No u Europi mu nitko nije povjerovao, postao je ruglo znanstvene zajednice i njegova je karijera propala. Tek nekoliko godina prije početka radnje, sada već starcu, muzej mu je vratio jaje koje je potpuno neočekivao još uvijek bilo živo. Odmah je odlučio ispraviti svoju grešku i vratiti ga u Amerzone. No, zdravlje mu to nije

BENOIT SOKAL

Benoit Sokal, poznati europski crtač stripova, koncipirao je Amerzone prema jednom od svojih stripova o inspektoru Canardu, po kojima je i najpoznatiji. Prije nekoliko godina je, kako se to lijepo kaže, "odlučio istražiti računalo kao kreativni alat" i rezultat toga je Amerzone u kojem možemo uočiti priličan broj utjecaja jednog crtača stripova, naročito brojne crteže i tehničke nacrte koji su sjajno napravljeni i nužni za prolaz igre. Nadalje, tu je dizajn različitih životinjskih vrsta i amerzonskog okoliša koji su dizajnirani tako dobro da je očito da je u tome imao prste netko drugi a ne obični programeri. Inače, francuski izdavač Casterman je također specijaliziran za izdavanje stripova (Tintin i dr.).



Kratko i jasno: ovo je nešto sasvim i potpuno drugačije od bilo čega što ste dosad igrali


Ova slika mi je trenutačno wallpaper u Windowsima. Lijepo, zar ne?


Sprava za mučenje neposlušnih recenzenata


Sve su se laste vratile s juga...

popuštalo, i tu uskačete vi: morate pokrenuti novu verziju hydraflota, otići u Amerzone i vratiti jaje na staro mjesto.

SVAKO JUTRO JEDNO JAJE...

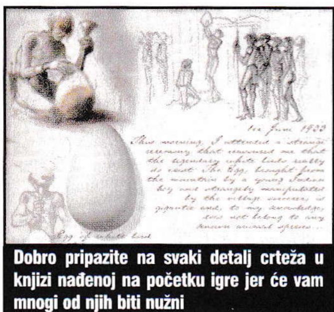
Amerzone je organiziran slično kao i većina igara tog tipa. Dakle, ne krećete se 100% slobodno, nego postoji određen broj predefiniranih mjesta između kojih se krećete. To je prilično ozloglašen način organizacije igre i siguran sam da su mnogi već sad zbog toga okrenuli stranicu i prešli na opis najnovije 3D ekstravagance ili štogod takvoga, ali moram reći da još nikad nisam vidio bolju implementaciju ovakvog sustava negoli je ova u Amerzoneu. Kao prvo, sve su te predodređene točke vrlo jasno definirane i jednostavno raspoređene, tako da neće biti poznatih situacija kad do neke točke možete doći samo neobičnim i nedokučivim zaobilaženjima, umjesto jednostavnom ravnom putanjom. Nadalje, nije riječ samo o statičnim slikama, s jedne točke možete potpuno slobodno razgledavati okolinu u 360 stupnjeva. Ipak, ono što nedostaje je prikaz kretanja od točke do točke; to je izvedeno automatski. S druge strane, kad bi postojala takva animacija za prijelaz s točke na točku, možda bismo igru dobili na deset CD-a, a ne na četiri. Gotovo je nemoguće promašiti bilo koji predmet, kao što se ponekad događalo u sličnim igrama zbog lošeg sučelja ili slabe organizacije. Sučelje je dizajnirano uistinu sjajno, s neviđenom jednostavnošću. Lijevi klik je za interakciju s okolinom, a desni poziva inventar. Kad zaglavite, nećete morati pokušavati rabiti sve predmete na svemu, kursor sam pokazuje na kojim je predmetima u okolini moguće uporabiti nešto iz vašeg inventara. Način igranja je, na sreću, mnogo bliži standardnim avanturama negoli zloglasnim mozgolomkama po uzoru na *11th Hour* kakve ljudi obično vežu s ovim žanrom. Dakle, riječ je u većini slučajeva o kreativnom i logičnom rješavanju problema, doduše, s nešto više upravljanja različitim strojevima negoli u običnoj avanturi, ali ni na jednom mjestu nema iritantnih zagonetki koje su same sebi svrhom koliko god dizajneri to pokušali zamaskirati nekakvom funkcijom u radnji. Iz tog je razloga nešto iskusnijem avanturistu igru prilično lako prijeći bez većeg zapinjanja u samo nekoliko dana. Nadalje, igra je vrlo kratka. Vjerojatno to možemo pripisati iznimno kompleksnim 3D scenama koje zauzimaju itekako mnogo prostora. Još jedan žanrovski stereotip koji je i ovdje prisutan je nedostatak interakcije s likovima. Na prste jedne ruke mogu se nabrojati likovi s kojima komunicirate. Riječ je isključivo o jednosmjernoj komunikaciji, dakle, oni govore, a vi slušate. Mnogima će to zasmetati, ali treba imati na umu da malo koja slična igra ima relevantnu komponentu u interakciji među likovima, nego ponajprije u rješavanju problema i uživljavanju u atmosferu svijeta u kojem se odvija. No, bili bismo nepravedni kad bismo mane i vrline ovog malog digitalnog remek-djela tražili isključivo kroz konvencionalne žanrovske elemente. Ovdje treba promatrati atmosferu i svojevrsnu umjetničku žicu koja prožima cijelu igru.

...ORGANIZMU SNAGU DAJE

Grafika je još jedan iznenađujuće dobar element Amerzonea. Inače, Amerzone je osvojio prvu nagradu u kategoriji igara na europskoj konvenciji o grafičkom dizajnu, Imagini 99. Sve 3D scene su izrađene u Lightwaveu i iznimno su detaljne, čak bi se moglo reći da graniče s fotorealizmom. U većini slučajeva je, nažalost, riječ o statičnim 3D scenama bez pokretnih dijelova. Samo se ponekad mogu vidjeti neki manje značajni animirani elementi poput, primjerice, sobnog ventilatora, što je očito bio nužan kompromis s tehnološkim ograničenjima jer nema tog hardvera koji bi takve scene renderirao u *real-timeu*. Upravo zbog te detaljnosti i ljepote dizajna osjećate se "kao da ste doista tamo". To se naročito odnosi na eksterijere. Prevladavajući eksterijeri su očito znak inspiracije Mystom. Na značajnijim mjestima u radnji pojavljuju se i animacije koje je posebno za Microids izradila belgijska kompanija Grid. Za njih možemo reći samo sve najbolje – dizajnirane su, kako tehnički, tako i u čisto redateljskom smislu, apsolutno savršeno. Mogu reći da sam gledajući neke od njih doslovce ostao bez daha, i to nakon dugo, dugo vremena. Animacije su popraćene i izvrsnom, cinematičnom glazbom koja doista prati i povećava ugođaj i nije ovdje samo reda radi. Nažalost, pojavljuje se samo u animacijama, tako da je definitivno ima premalo. No, bolje je i tako nego da je glavni dio igre popraćen kojekakvim "relaksirajućim" melodijicama. Ne brinite se da će vas tijekom igre pratiti grobna tišina – efekti poput fijukanja vjetra, mreškanja valova ili prašumskih zvukova su jednostavno fascinantni.

Amerzone je prekratak, prelagan za igranje, pripada vrlo nepopularnom žanru, nije nimalo dinamičan i ne dopušta veliku interakciju s likovima. Dakle, nipošto nije riječ o izvrsnoj igri kao takvoj, kao što sam već spomenuo, prevladavajući utjecaj u Amerzoneu je nekakav umjetnički doživljaj. Osim već spomenute inspiracije Mystom, postoji i svojevrsni *hommage* Julesu Verneu u obliku *hydraflota*, prijevoznog sredstva koje kao da je iskočilo iz jednog od njegovih djela. Sve to upućuje na činjenicu da je Amerzone, iako zbog određenih mana nipošto ne predstavlja prvoklasno dizajniranu igru, a niti će, zbog malog izdavača i nepostojećeg marketinga, postići bilo kakav ozbiljniji financijski uspjeh, ipak više nego ukusna poslastica za one "gurmane" spomenute na početku recenzije. Dakle, ako su vam u igri primarne priča, dubina, originalnost i slične stvari kojima se izdavači tako olako razbacuju bez pokrića govoreći o svojim proizvodima, a koje su ipak, što god tko mislio o tome, najteži i najozbiljniji dijelovi u stvaranju interaktivne zabave, ne oklijevajte, nego skočite na prvu priliku da nabavite Amerzone (usput, u listopadu izlazi i DVD verzija). Ovakve se igre ne pojavljuju svaki dan!


Jedan od doista rijetkih likova u igri ne govori engleski


Dobro pripazite na svaki detalj crteža u knjizi nađenoj na početku igre jer će vam mnogi od njih biti nužni

ALTERNATIVNO

MYST/RIVEN
Prvi nastavak je postao legenda nakon što je svojom grafikom digao pravu revoluciju i utemeljio novi žanr, dok je drugi, iako grafički dorađeniji, razočarao svojim starinskim konceptom i nedostatkom originalnosti.

PANDORA DIRECTIVE/OVERSEER
Ako vas više zanima kategorija interaktivnih filmova, preporučujemo avanture privatnog detektiva Texa Murphyja. Iako vrlo star, Pandora Directive je i danas vrlo igriv, dok Overseer možete nabaviti u DVD verziji.

BLACKSTONE CHRONICLES
Igra donekle slična Amerzoneu, ali mnogo zatvorenije radnje, s elementima horora.

OCJENA

Igra fantastične atmosfere i dorađenosti, ali prekratka i prejednostavna. Toplo preporučujemo onima koji traže nešto drugačije

80%

Heroji na sniženju

RENT-A-HERO

Pravih, klasičnih avantura kakve su bile popularne prije nekoliko godina je sve manje i manje. Stoga je bilo pravo iznenađenje dobiti jednu takvu iz radionice nepoznatog austrijskog proizvođača



Ovo je ured Servisa za spašavanje princeza. ***Momci na koje se možete osloniti...***

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Neo Software
IZDAVAČ	Neo Software
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

Mnogi će biti oduševljeni pojavom ovakve igre jer je žanr avantura u starinskom, klasičnom smislu izumro. Nažalost, više nema klasičnih avantura poput Monkey Islanda koje smo toliko voljeli igrati, zamijenile su ih neke drugačije avanture koje to mogu opravdati ne samo inovacijama u polju grafike, nego i potpuno drugačijim stilom igranja koji nije orijentiran isključivo na zagonetke. Ako ste nostalgični, pomislit ćete da je ova igra baš ono što se očekivali još od trećeg Monkey Islanda. I meni je to palo na pamet kad sam prvi put pokrenuo Rent-a-Hero, ali na kraju dana sve što mogu reći o njemu jest da je riječ o relativno simpatičnoj, nipošto odličnoj igri.

Upoznajte Rodriga. On je junak ove priče, i to ne bilo kakav, on je profesionalni junak. Nažalost, Rodrigo je još mlad i neiskusan, tako da njegova agencija za obavljanje herojskih usluga, pritisnuta brojnom konkurencijom iskusnijih i poznatijih heroja, ne posluje baš najbolje te se mora ograničiti na dosadne i rutinske poslove poput spašavanja princeza, ubijanja zmajeva i sl., dok većina njegovih kolega obavlja poslove vezane uz nedavnu invaziju gusara. Naime, Rodrigova domovina je Tol Andar, idilični otok usred vječnog mora. Kad je ondje u davnoj prošlosti otkrivena posebna ruda zvana "gloomstones" služeći kao glavni izvor energije, oko nje su izbili mnogi ratovi. Pa i kad su završili, neki su i dalje, iz čiste navike, nastavili sukobe. Te malverzatore su ostali po brzom postupku protjerali na otvoreno more, ali sad, mnogo godina poslije, oni se vraćaju na rodni otok, s misteriozno ojačanim letećim brodovljem. Rodrigo i ne zna da će ga rutinski zadatak pronalaženja patuljkove žene uvesti u središte trenutačnih događanja i donijeti mu vječnu slavu, mirovinsko osiguranje i mnoge druge beneficije.

GUYBRUSHU, VRATI SE!

Rent-a-Hero je očito rađen po uzoru na legendarnu Monkey Island seriju, što se vidi ponajprije po glavnom junaku, Rodrigu, koji tipičnim mentalitetom autsajdera izrazito podsjeća na jednog od najomiljenijih računalnih likova ikad, jednog i jedinog Guybrusha Threepwooda. Nadalje, tu je i svijet u kojem se igra odvija



Ovo je ured Servisa za spašavanje princeza. Ovo bi trebala biti najbolje čuvana tvrđava na otoku. Njezine se fortifikacije sastoje od jednog čuvara, Nurgara, i uvijek otvorenih ulaznih vrata



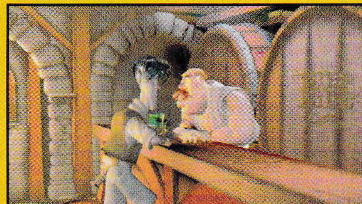
Belinein dizajn monitora za 21. stoljeće



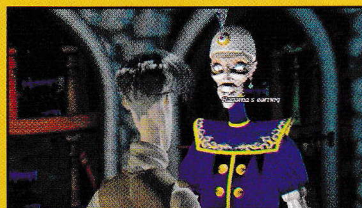
Rodrigo na svom *glideru* *Zastavine* proizvodnje

MALA POMOĆ

Savjeti koji vam mogu pomoći na nekim mjestima u igri:



Nakon što vam zlato padne u kanalizaciju, a radnik vas ne pusti unutra, zamolite gostioničara Sancha da vam posudi svoju trubu. Zasvirajte ispred svog ureda, radnik će otići.



Kad vam zatreba naušnica da biste ušli u gusarski grad, otiđite do Raname. Klikajte nekoliko puta na njegovu naušnicu dok se ne okrene prema teleskopu, a tada je brzo zgrabite i bježite.



Kad Jasmin pobjegne na drvo, dođite za njom, postavite ispod slamu i potpalite je šibicama nađenim u rudniku (nakon što izbušite desni zid). Bacit će vam ogrlicu.

Teško je vjerovati, ali postoje avanturistički fanatici koji traže upravo linearnu igru osrednje grafike i zastarjelog načina igranja

također sličan Monkey Islandu, gusarski, ali s mnogo fantazijskih, tolkienovskih elemenata poput zmajeva, patuljaka i sl., ali i s mnogim oblicima futurističke tehnologije poput letjelica u gradskom prometu. I humor je prilično slično koncipiran, pomalo ciničan, podrugljiv, usmjeren ponajviše prema glavnom junaku. Neki će to možda nazvati kopiranjem, plagijatom, ali meni osobno se svidjelo prisjećanje na zlatne dane vedrih i humorističnih avantura poput već spomenutog Monkey Islanda i različitih Sierrinih Questova. No, nažalost, čini se da ovim programerima ipak nedostaje duhovitosti. Dok je sam koncept s junacima za iznajmljivanje ludo smiješan, otprilike tri četvrtine humora u igri se iscrpi po završetku uvodne sekvence. A što je s igrivošću? Pa, sve će vam biti jasno ako ste igrali bilo koju avanturu posljednjih pet godina. Način igranja je potpuno klasičan. Igra je strogo podijeljena na statične lokacije. Uporaba predmeta je zamišljena prilično jednostavno – umjesto da neki predmet iskušavate više puta na različitim mjestima na istoj lokaciji, dovoljno je samo jednom klikati na nj u inventaru i Rodrigo će ga uporabiti, naravno, postoji li na toj lokaciji primjena za nj. Kad je o zvuku i grafici riječ, ne možemo udijeliti nikakve posebne komplimente dizajnerima. Grafika je u najboljem slučaju korektna, dvodimenzionalna. Animaciju likova bez sustezanja možemo nazvati lošom. Očito je potpuno računalno generirana grafika bila prevelik izazov za nadobudne Austrijance. Zvuk je posebna priča. Baš kao što se u načinu igranja Rent-a-Hero odveć ne razlikuje od starinskih avantura, tako je i glazba posve ista. Dakle, riječ je o nevjerojatno frustrirajućim, "opuštajućim" melodijicama od kojih ćete najvjerojatnije dobiti glavobolju, i to vrlo loše zvučne kvalitete, u .wav formatu umjesto u pravom CD audiu. Gluma je prilično korektna, ništa spektakularno, ali barem glasovni talent ne čine programeri igre, kao što je kojiput slučaj kod mladih programerskih kuća.

NA TRI SPAŠENE PRINCEZE, POSEBAN POPUST

Rent-a-Hero, čini se, zvuči, a i igra se poput nečeg starog pet godina. Grafika je dvodimenzionalna, što je u današnje doba prilično neobično, naročito ako uzmemo u obzir da su svi likovi i scene u igri izrađeni kompjutorski. Moje je mišljenje da je, ako je već riječ o dvodimenzionalnoj avanturi, mnogo elegantnije a i atraktivnije rješenje rabiti rukom crtanu grafiku poput one u Broken Swordu. Ovako, sve izgleda prilično nezgrapno i s malim stupnjem detalja, što dokazuje da za izradu prave kvalitetne računalne grafike treba nešto više od šačice mladih i nadobudnih programera. Još jedan golem nedostatak je i linearnost. Naime, u prošlosti su sve avanture bile linearne, da bi se posljednjih godina pojavio malen broj igara, poput *Blade Runnera*, koje su se mogle igrati i završiti na desetke različitih načina. Iako je taj trend u početku bio pozdravljen, zbog konfuznosti i složenosti takvog sustava takav oblik nelinearnosti nije uhvatio korijenje. Danas su uobičajene avanture koje, tradicionalno, imaju samo jedan završetak, ali određenu nelinearnost postižu tako da put koji morate slijediti do završetka igre nije uvijek isti, nego možete bilo kojim redoslijedom rješavati nekolicinu problema ili istodobno slijediti više manjih dijelova zapleta. Iako se na prvi pogled ne čini da između takvih igara i potpuno linearnih avantura postoje razlike u tom smislu, one su goleme jer kod potpuno linearnih igara postoji određena zacrtana fabula koja se proteže od zagonetke do zagonetke, bez ikakvih skretanja ili varijacija. Dakle, kad riješite jednu zagonetku, prelazite na drugu koja se nastavlja na onu prvu. Ne možete izabrati kad ćete riješiti koju zagonetku. Stoga je onaj avanturistima omražen osjećaj kad zapnete i ne znate što biste sljedeće napravili ovdje manje-više konstantan. I ne samo da se Rent-a-Hero igra u ritmu "zapni pola sata-riješi zagonetku-zapni pola sata-i-tako-unedogled", nego su njegove zagonetke ponekad pomalo nelogične, kao što je to slučaj u većini avantura fantazijskog sadržaja, no to pravim avanturistima neće zasmetati. Problem je i to što je Rent-a-Hero prilično kratak. Makar vam za jednu zagonetku trebao i cijeli sat, opet ćete ga završiti za samo nekoliko dana, a iskusniji igrači za dva-tri.



U bježanju iz tamnice trik je kako pronaći vrata

Grafika, zvuk i način igranja Rent-a-Heroa su prilično arhaični. Ova je igra poput vila na zagrebačkoj periferiji sa svojim tornjićima i stupovima: koliko god pokušavala imitirati nešto što pripada prošlosti, konačni je rezultat kičasti konfekcijski proizvod koji će se malo kome svidjeti. Ipak, dobro znam da postoje mnogi nostalgičari koji jedva čekaju da se pojavi bilo kakva avantura, i sam pripadam u tu skupinu, njima mogu poručiti da barem pogledaju Rent-a-Hero ako im već dođe pod ruku.

ALTERNATIVNO

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Prava legenda, treći nastavak jednog od najomiljenijih serijala igara. Iako je malo starija, ova se igra odlikuje vrlo dobrom rukom crtanom grafikom, kao i sjajnom igrivošću. Ako niste odigrali, još uvijek nije prekasno

GRIM FANDANGO

Najbolja avantura i jedna od najboljih igara 1998. je još uvijek i te kako aktualna zbog brojnih inovacija koje donosi u svim svojim aspektima. Još jedan trijumf Lucas Artsa

1999...???

Tužno je, ali u 1999. još uvijek nismo vidjeli pravu, dobru čistokrvnu avanturu koja bi osvojila svijet kao što je to učinio Grim Fandango za Božić '98. Jedina nada, čini se, mogla bi doći u obliku Gabriel Knighta 3, koji bi trebao izaći ove godine...

OCJENA

Ovo je jedno sasvim simpatično djelce koje ne nadilazi svoje potencijale, ali i ne razočarava ako volite igre tog tipa. Zaigrati ako ste željni avantura

65%

Novo poduzetništvo STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Prvo se razvilo poduzetnišvo. A onda se pojavila i korupcija. Ili obnuto... Bilo kako bilo, napokon nam se pruža prilika da zaigramo igru najgore muljačine, a da pritom ne uništimo državno gospodarstvo



Početak intuitivne borbe s interfaceom....



Ovo je upozorenje...sada vidite kak ljudi rade u salama za biljar:)



Redovita konzumacija alkohola pretvorila je nekad vitalnog D.F. u nešto št sliči na loše izrenderiran lik

Ako ste na trenutak pomislili da se mnogo stvari odigrava odjednom, u pravu ste

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Studio 3
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 32 MB
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CONSTRUCTOR
Zamislite Street Wars bez mafije i dobit ćete najbolju predodžbu.

PROSPERITATIVNI PODUZETNIK
Eeeeeee...dajemenifirmabrte....mogo bih sve to što ima gore i sve bih ja.

UMIVANJE U KREČU
Neki kažu dobro za kožu.....a zašto ne bi bilo?

U posljednje smo vrijeme zaslijepljeni vatrometom real time najava, a neke igre koje su poprimile kultni status pomalo su izgurale i svoje nastavke. Kult status, ponavljam. Što to znači za nas? Pa, podsjetimo se najočitijeg: grafika je ista. Što to znači za programere? Neće se morati pretjerano truditi jer će uvijek postojati budale koje će to kupiti. Objetivni zaključak nakon takvih razmatranja je u svakom slučaju ograničavanje na gore navedenu činjenicu. Stoga, živjeli mi.

Što je dakle Constructor? U prvom ste nastavku bili nadareni arhitekt koji se polagano nastojao nagurati svima pod nos gradeći nove zgrade i prekrivajući grad svojim tvorevinama. Konkurencija je, naravno, bila eliminirana kirurškom preciznošću koja nije uvijek imala pretjerano legalnu pozadinu. Drugi nastavak vas stavlja u ulogu nadarenog gangstera koji se na jedinstven i intuitivan način namjerava uvući Kumu pod kožu. Način na koji se ovdje taj posao izvodi je, na igračevu sreću, potpuno ilegalan (could you tell?). Dakako, sve je vrlo slično Constructorovom konceptu. Pa, riječ je o nastavku, zar ne?

E, PA ZATO

Ono što u Street Warsu radite je dosta teško opisati. Za početak recimo da je ovdje neizbježan faktor real time strategije koji prožima gotovo cijelu igru. S druge strane, pak, bit će tu i elemenata simcity emulacije. Ako ste pomislili na trenutak da se mnogo stvari odigravaju odjednom, u pravu ste. Ako ste također pomislili da je teško ufurati se u štos, u pravu ste. No, na kraju krajeva, ni to nije nešto što se ne može apsorbirati ako imate volje (a trebat će vam je MNOGO) za svladavanje kompleksnog ali i zanimljivog Street Warsovog sučelja. Osnovna ideja igre je da kupujući kvartove (da, napokon to ljudi mogu raditi i u igrama) gradite poslovnice preko kojih zarađujete, a s vremenom ih počinjete rabiti kao pokriće za vaše manje časne aktivnosti. Poslije u igru ulazi neizbježan faktor izravne borbe među mafijaškim obiteljima, kao i naznake priče. Aha, priče. Dobro ste čuli. No, kako stvari stoje, ona služi samo kao jeftina metoda krpanja rupa između dviju misija. Nivoima napredujete sustavom od pet zadataka po mapi, što je zanimljivo ali i već viđeno. Što se ostalih faktora tiče, tu je 640x480 rezolucija, cannon fodder likovi i animacije koje podsjećaju na Bullfrogove prve dane. Prevod: jao majko! Inače, igra je sama po sebi vrlo igriva i zabavna, samo što mi nešto govori da je ljudi baš neće htjeti igrati. Možda zbog njezine neuobičajenosti ili krvavog sučelja...ili možda zbog njezine težine.



Plava boja milo znači bla bla bla...itd....nemam ideje što napisati.....



Oš kupit ciglu?

Street Wars kao nastavak Constructora nije donio nikakav napredak. Sama činjenica da je igra daleko više koncentrirana na sukob nego njezin prijašnji nastavak jedino bi mogla privući igrače kojima je prijašnji nastavak bio premiroljubiv. Iskreno, savjetujem da se Street Warsa klonite ako nemate volje za učenjem paklenog interfacea. I, dakako, ako nemate prošli nastavak.

OCJENA

Iako je sve manje-više O.K., malo tko će poželjeti zaigrati ovu igru. Sve je gotovo isto kao i u prvom Constructoru

69%

Nek' se James Bond skrije u svoj BMW!

THE AVENGERS PINBALL

Možda niste gledali seriju po kojoj je ova igra napravljena, ali ste zacijelo vidjeli barem dijelove filma relativno novijeg datuma proizvodnje (tko bi mogao zaobići Umu Thurman u pripijenom odijelcu uz poruku "saving the world in style"?). Kakve to ima veze s fliperom? Čitajte i otkrit ćete!



U uvodniku možete pogledati detaljnije prikaze ploče

Ako nečeg ovdje ne nedostaje, onda su to mrtvaci



Jel' vidite vi kak' je ova kuglica mala, a kak' je ovaj razmak velik?!!



Svako malo usred igre ukazat će vam se insert iz serije

Zgodna zabava ako su vam došla tri frenda, a svi ukućani gledaju sapunice na TV-u

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	-
IZDAVAČ	Pinball Games Limited
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Single-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ADDICTION PINBALL
Jedan od popularnijih. Svakako ga preporučujem onima koji ga još nisu zaigrali.

PRAVI FLIPER
Da ga možete razbiti kad izgubite. Bejzbol palicom.

BILJAR
Kraljevski sport igraćih salona. Svaki njegov rekvizit učinkovit je i u mlaćenju protivnika.

DA ste se ikad našli u situaciji da morate izdati jednu igru (a to vam se, vjerujem, događa svakodnevno), znali biste da bi se bez nekog posebnog obilježja ona izgubila u moru svoje konkurencije i da je jedan od boljih načina izbjegavanje te katastrofe izgradnja imagea igre na temelju karme neke poznate osobe, filma ili serije. Ako ništa drugo, zainteresirat ćete barem poklonike te osobe, filma ili serije. Praksa je pokazala da je postupak itekako reverzibilan, ali možda malo manje opravdan. No, neke granice moraju postojati. Zamislite samo, molim vas, da se danas-sutra pojavi igra inspirirana Marisol ili Santa Barbarom. U potonjoj bi, zacijelo, glavni problem bio "kako ugurati Kruza u njegove ultrauske i pripijene trapke i ošišati mu kosu u savršeni oblik tako popularne *fudbalerke* pa da se Alen Nižetić posrami uratka svoje frizerke." Što se žanra tiče, bila bi to simulacija letenja. Ovakva igra morala bi biti zabranjena za one koji još nisu navršili 67 godina i nisu u mirovini.

Dobro, Kristina, sad je stvarno dosta! Reci nešto o igri. Nije dobro naljutiti urednika. A što da vam kažem?

FLIPER K'O FLIPER, NEMA TU NEKE MUDROSTI

Mislim da se većina vas slaže sa mnom (ako se netko ne slaže, neka uputi apel), jedino po čemu ih možemo razlikovati je dizajn ploča, a ova igra ima samo jednu jedinu. Pa molim vas, to stvarno nije u redu! Doduše, ova jedna koja nam je na raspolaganju ukazuje nam se u maksimalnih 1024 x 768 i to 24-bitno. I bolje im je! Kao što i sami,vjerojatno, vidite na slikama, urešena je detaljima i rekvizitima glavnih junaka, od polucilindra, dobrog auta do nezaobilaznog šampanjca (u prvom planu, što vam to govori o autorima? Nakašlj, nakašlj...), a svi se bonusi i slične stvari koje se već u jednom fliperu mogu dogoditi temelje na detektivskim spikama tipa nađi dokaz, ulovi ubojicu... Na kraju se opet sve svodi na to da ćete, ako u određenom trenutku pogodite određeno mjesto, rupu, rampu, gljivu, dobiti neke lude bonuse, a uz malo sreće i ekstraloptícu (nikako se ne mogu oteti dojmu da iz ove rečenice niste saznali ama baš ništa novog). Zgodno je što vas u početak svake igre uvodi jedan od pravih likova iz serije, a pojavljuju se i onda kad vas očekuje neki veći bonus gdje najbolje možete vidjeti kako je scena iz serije prilagođena igri. Budući je serija snimana zlatnih 60-ih, može li se izbjeći lagani smješak na vašem licu dok budete gldali te kadrove (btw, sjećate li se one također pretpotopne serije Batman i Robin u kojoj su zvukovi šamaranja bili dočarani kao u stripu - u nazubljenim oblačićima uz dodatke munja i slično, hahaha! Eh, to su bila vremena!)?

Eto, ako ni zbog čeg drugoga, a ono zbog teme i tih inserata (i nek mi onda netko kaže da to ne pali), mislim da je dobro podsjetiti se ovakvih legendi i usput zapiknuti koji fliper. Ah da, umalo zaboravih! Jedna mi se stvar posebno nije svidjela. Naime, čini mi se (zapravo, gotovo sam sigurna) da je razmak između dviju donjih papučica maaaalčice prevelik (barem u odnosu na sve druge flipere koje sam igrala, uključujući i one "prave"), jer mi je kuglica nebrojeno puta proletjela onako glatko između njih, a od TILTA niti T. S vremenom to počinje smetati, podnošljivo je jedino ako igrate barem s jednim protivnikom (inače je moguće igrati učetvero) - kad se to njemu dogodi, onda se malo utješite!

AH TE 60-TE!

Avengers je bila serija o prilično ekscentričnom britanskom tajnom agentu imena John Steed (Patrick Macnee) kojem bi se obvezno pridružila i ženska, a najpoznatija je bila tajna agentica Emma Peel (Diana Rigg). Problemi na koje biste nailazili uvijek bi bili pomalo čudni, na rubu SF-a. Tu je bilo kiborga ubojica, bande sastavljene od adrenaline junkiesa, ubojice koji koncentriranim hladnim virusom ubija žrtve tjerajući ih neka kišu do smrti itd. Steed i Peelova otmjeno i u stilu rješavaju (zar ste sumnjali) bez greške sve te probleme. ;-)



OCJENA

Kad bi postojala još koja ploča... kad bi na vrbi raslo grožđe...

70%

Složi pa vozi

LEGO RACERS

Kad sam bila mala, pjevala sam: tata, kupi mi auto, bicikl i romobil..., a tata mi je kupio legiće! Danas pjevam samo: tata, kupi mi auto..., a on mi kupi NFS. Pa dobro, kad će me početi shvaćati ozbiljno?!!!



Ovo je na Marsu

Na cesti se mogu naći manje prepreke, primjerice, vulkan

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	High Voltage Software
IZDAVAČ	Lego Media
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 4 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 4 MB SVGA
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	Split-screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

PINKY & THE BRAIN
Igra nastala prema popularnom crtiću u kojoj rješavate labirint.

PRONAĐITE SVOJE STARE LEGIĆE
Sigurno ćete se s nostalgijom prisjetiti koliko ste ih pojeli kad ste se njima igrali.

KUPITE NOVU KUTIJU LEGIĆA
Bacite u smeće sve knjige i svečano objavite roditeljima da želite zauvijek biti dijete i da odbijate školovati se. Promatrajte njihovu reakciju pa nam javite kako je prošlo. Ako preživite...

NE znam zašto, ali mene zapadnu najinfantilnije igre u svakom broju. Možda je moj tata razgovarao s urednikom...

Ako postoji savršena igračka za djecu, onda su to lego kocke. Barem su bile kocke kad sam ja bila mala, danas su to lego svi-mogućioblici. Lego je zapravo jedina igračka koju vole i cure i dečki, i to od najmanjih nogu pa sve do odrasle dobi - nerjetko sam krala legiće svojoj mlađoj sestri, a i tata je tu često imao svoje prste... No, budući da malo veća djeca poput nas puše igre (čitaj: koljaže) kao što su Carmageddon i Quake, ova je slatka utrkica namijenjena onima koji su za takve brutalne igre još premali. Kako znam? Možda zato što se u igri, kad birate video i audio settings, pojavi prozor 'Možda bi bilo bolje da potražiš pomoć nekog starijeg!' Ozbiljno, ne zezam se!

NEK' TAMAGOTCHI POBJEGNE U RUPU IZ KOJE JE DOŠAO

Ako je ova igra i namijenjena djeci, ne znači da je napravljena s malo truda. Štoviše, u svakom trenutku trudi se biti duhovita i privlačna. Kako bi se opravdalo ime lego u naslovu, lik svog vozača morate sastaviti iz dijelova, baš kao i u pravim lego kockama. Moram vam reći da su (neke) kombinacije koje možete složiti prilično duhovite, posebice one s brkatim facama i različitim tupeima i šeširima. Ali zabavi još nije kraj! Kad ste završili s kreiranjem vozača, morate složiti i svoj automobil koji ćete voziti. Tu se možete zabavljati neko vrijeme, a za lijenčine kojima se ni to ne da postoji nekoliko već složenih automobila. Recimo da smo se sad dosta naigrali, pa pođimo u avanturu.

THE RACE

Utrka je otprilike onakva kakvu smo i očekivali, ništa revolucionarno, s prilično ograničenim opcijama i to je to. S obzirom na namjenu, više ne moramo ni tražiti. Ali za svaku je pohvalu količina staza, i onih na samom početku i onih koje se mogu otključati dobrim plasmanom u nazoviturniru. Kažem nazovi jer se turnir sastoji od pet staza, svaka od tri kruga i ukupno traje nekih petnaestak minuta. Zapravo bi sve pojmove koje spominjem trebalo

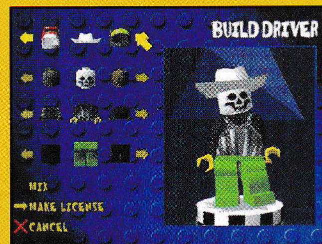

Ovaj turbo zna biti nezgodan, ali nije mi uspjelo nijednom prevrnuti auto


Još jedna od manjih prepreka na cesti - srušeni obelisk

umanjiti- utrkica, stazica, turnirčić, autić – jer će vam to vjernije dočarati atmosferu u igri. No, kako ne bi baš sve u ovoj igri bilo sterilno u pelenama, po cesti su porazbacane lego kockice različitih boja koje onome tko ih pokupi donose različita oružja (ne mogu smisliti umanjenicu od riječi oružja). E, a ta se (mala) oružja mogu vrlo zgodno rabiti za napucavanje protivnika. I eto ti krvoločnog djeteta! Nije mi se svidjelo što ne postoji mogućnost posjedovanja više oružja istodobno, ne ispalite li ono koje trenutačno posjedujete do trenutka skupljanja sljedećeg, ono će biti izbrisano. Ali zato postoje posebne kockice (te su mi najdraže), bijele, koje neće obrisati prije pokupljeno oružje, nego će ga poboljšati. Nakon toga možete protivniku slobodno reći „Eat my dust!“ Ako u dobi od sedam godina znate engleski. Jedno od najboljih poboljšanja koje možete dobiti je neka vrsta sidra na kraju dugačkog elastičnog užeta kojim zakačite protivnika ispred sebe i jednostavno se odgurnete od njega da biste zamijenili mjesta. Odlično je za živciranje dugog igrača ako igrate udvoje. Igrate li turnir, prve staze činit će vam se ultralagane, ali svaka sljedeća koju osvojite bit će sve kompliciranija, tako da će se i iskusni nidforspidaši morati malo potruditi ne bi li svladali opake kockaste protivnike. Automobili koji su vam na raspolaganju razlikuju se samo po izgledu, možete načiniti bager ili bicikl i opet ćete voziti jednako brzo kao i s nekim nazovitrkaćim automobilom. Možda ne bi škodilo da postoji nekakva klasifikacija automobila. Isto tako ne bi smetala opcija koja mijenja težinu igre. Tako bi se igra mogla eksploatirati u cijeloj obitelji: najlakša kategorija za bebu, srednja za mamu i najteža za tatu,

URADI SAM

Jedan od zabavnijih dijelova igre, ako za to imate živaca, je slaganje automobila iz kockica. Ali i to će vam nakon jednog složenog vozila dosaditi jer je prilično nezgrapno rukovati s kockama u prostoru kad vaš ekran ima samo dvije dimenzije. I ne možete maknuti bilo koju stavljenu kockicu, nego po redu, od posljednje prema prvoj. Pa ako vam ne se sviđa prva koju ste stavili, morat ćete maknuti i sve ostale i ponovno ih složiti. Ja sam pokušala natovariti što više predmeta na ovaj jadni autić, ali više od ovoga jednostavno ne ide.



Prvo smo sastavili vozača. Danas se baš fura ovaj kaubojsko-mrtvački look


Sastavili smo i jednako tako ubojit auto

Uz igru bi trebali darivati slikovnicu. Ili bojanku.

iskusnog vozača. Ovako, i uz doista originalnu tematiku staza, od Egipta do Dip Spejsa, vožnja postaje dosadna ili u najmanju ruku jednolična pa igrači nešto starijeg uzrasta brzo odustaju.

Inače, grafički je igra sasvim dobro sređena, uz simpatičnu sliku i tu i tamo koju duhovitu animaciju. Ako još imate i neki Voodoo, bit ćete više nego ugodno iznenađeni brzinom njene vrtnje. No, glavni adut je (djeci) privlačan dizajn, boje i humor. Što se tiče glazbe, i ona slijedi sveukupni štimung igre. Uglavnom ćete se osjećati kao da ste u jednom duuugačkom crtiću.

OCJENA

Nemojmo ovu igru uspoređivati s ostalim utrkama. Moramo obratiti pozornost na uzrast kojem je namijenjena, kao takva, ona je sasvim solidan uradak.

70%

Posljednji argument za "reći ne beat'em-upovima"

PSYCHIC FORCE: 2012

Ako niste nikada sanjarili o tome da na PC-u zaigrate konverziju s Dreamcasta, vrijeme je da se spremite u krpe i to učinite



Početak petnaestominutne zabave je u ovoj fazi iznimno očit

INKVIZITOR **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	Taito
IZDAVAČ	Taito
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 64 MB, 16 MB 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P333, 64 MB, Voodoo 3 2000
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	1 on 1
PLATFORME	Dreamcast, PC

ALTERNATIVNO

VIRTUA FIGHTER 3
Ultimativni segin megahit. Živjela škrtost na 3d podršci.

MORTAL KOMBAT
Puno krvi i svega drugog. I da...naravno: veliki sveukupni profit od četiriju nastavka. Vrazi.

TRLJANJE GLAVE ŠLJUNKOM
Ako to radi Ken The Air Cleaning System, to znači da možete i vi.

ZA početak recimo da ovdje govorimo o gotovo nevjerojatnom slučaju promašenih snova grafički dovedenih do savršenstva. Nakon toga recimo da ovdje prevladava predivna anime ikonografija. Nakon toga recimo da se u Psychic Forceu bore (jao majko) psionici. I za kraj recimo da sve pada u jamu bez obzira što je ovdje riječ o prokleto najljepšem beat'em upu na PC-u dosad. E, da... spomenimo još i to da ćete poželjeti razbiti tipkovnicu o stol.

Psychic Force 2012 se prvo pojavio bez brojki na Playstationu, ne postigavši nikakav uspjeh s druge strane Atlantika. Završna varijanta je i u svojoj prijašnjoj inkarnaciji iznimno dobro prošla u Japanu. Naravno, najnovija Dreamcast verzija je nešto najljepše što se moglo pojaviti u obliku beat'em upa. U redu, grafika je tu, no što je s ostalim elementima? Što je, recimo, s igrivošću? Možda je privlačno što arena izgleda kao kocka i što protagonisti lete po njoj, no takav koncept pada u jamu zbog nekolicine vrlo očitih propusta. No, da bi recenzija na kraju uspjela stati na stranicu i/ili pola (ovisno o tome kako će broj na kraju izgledati), to ću ostaviti za glavni paragraf.

GLAVNI PARAGRAF

Psychic Force je sam po sebi jedinstven zbog toga što se likovi međusobno masakriraju unutar kocke. Nadalje, oni mogu letjeti. I ispucavati čarobne kugle. I prčkati po nosu. Prekinimo s fantazijama. Osnovna stvar kod Psychic Forcea je to da dalekometni napadi gotovo zamjenjuju šaketanje koje je, doduše, i dalje tu, samo u manjoj količini. Naime, pošto likovi imaju doslovce gomilu najrazličitijih fireballa, forceballa i kojekakvih 3d efekata (izgledaju savršeno), broj close combat poteza je podijeljen na brze (slabe, tj. prvi gumb) i spore (jake, tj. drugi gumb). Stoga predlažem da zbrojimo ovce prije negoli briznemo u plač. U Psychic Forceu na izbor vam je nekoliko likova koji posjeduje neku (nerijetko i potpuno blesavu) psioničku moć. Japanci kao Japanci, sve su uspješno umotali u spektakularno lijep grafički celofan. No, onaj kiks koji sam spomenuo nešto prije u tekstu počinje s gore navedenim karakteristikama koje su jednostavno odurne. Recimo, za blokiranje je potrebno napraviti cycleforward i stisnuti tri tipke za napad. To bi još i bilo O.K. da protivnici blokiraju na hoj ham relaciji, dok vi morate iščašiti rame da biste izveli taj potez. Nadalje, većina udaraca je potpuno nefunkcionalna, potrebno je mnogo manevara za njihovo izvođenje, a ne pred-



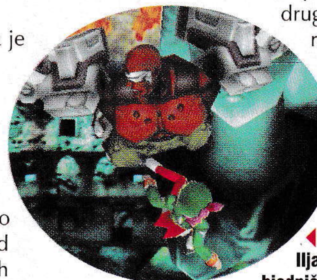
Udarac u kojem jedan anime lik pati (i fizički i duševno) a drugi...umm...zaboravite


Nabijanje i struganje uza zid u PF-u dolazi kao dobro jutro


Primjećujete li ime jednog od likova?

Japanci kao Japanci, sve su uspješno umotali u spektakularno lijep grafički celofan

stavljaju preveliku prijetnju protivniku. Osim toga, tu su i potezi koji se rade slijeva nadesno bez obzira na koju je stranu vaš borac okrenut. Možda se ovo moglo srediti da su uz igru prodavali i kompase, ovako je to neizvedivo. Naravno, idiotizam se tu ne završava. Da bi sve bilo ugodnije igraču, igra se učitava nekih deset minuta (Sjedni. Čitanje pet), što i nije toliko loše jer imate vremena napraviti par sklekova, prošetati se, skuhati kavu, napisati biografiju ili isključiti računalo štedeći struju (uh-oh). Doduše, dobra vijest je da nakon inicijalnog mrcvarenja snage volje igra nimalo ne rošta po hard disku. Glede samog dizajna arena, moram priznati da mjesta dosta dobro izgledaju, jedino me iznenadio izbor pozadinske glazbe (opera?) Likovi su zanimljivo smišljeni iako iz nekog razloga (možda zbog njihove presličnosti) igru nisam odigrao s više od dva, a i ona je bila premučna da bih je igrao više od petnaest minuta u jednom dahu. Tu je i beskonačan broj "kredita" koji će vam olakšati završavanje igre jer ćete je moći ponavljati sve dok vam se ne zalomi da prebijete glavnog negativca. Još samo treba spomenuti da je PC verzija koju smo imali u rukama namijenjena prodaji u Japanu, što znači da ćemo biti spašeni od njenih strasnih blagodati. Barem neko vrijeme.


Iljadu mu tvorića, ovo ćeš platiti, bjedniče nijedan

Psychic Force je decentna igra kojoj nedostaje decentnosti. Znate ono: "a lock without a key, a city with no door, a jack without an ace, a point without a score....". Pojednostavivši cijelu komediju, reći ću samo da je ova igra u nekom blažem konceptu jednostavno prečudna za vlastito dobro. S druge strane, ovo je daleko realnije gledati kao svježe omišljen koncept koji nije beta testiran. Kratkim riječima: bijedan rezultat potencijalnog pokušaja.

OCJENA

Jedinstven primjer igre koja je sve osim igriva

60%

Ne sudite o knjizi po koricama!

BLACK MOON CHRONICLES

Osnovni lajt motiv BMC-a je pomrčina sunca, no čini se da se pri izradi igre i programerima u mozgu pomračilo


Gomila videopodataka uz nezamjetnu kompresiju-savršenstvo

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P2/350, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

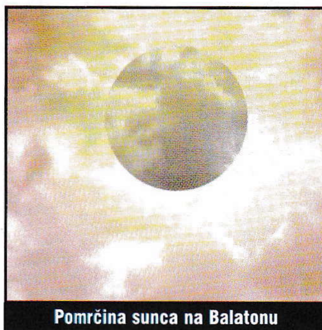
SAGA: RAGE OF VIKINGS
Isti proizvođač, nešto bolja igra.

TIBERIAN SUN
Trebamo li što reći?

STARO nam naravoučenije govori da su prave vrijednosti igara igrivost, zanimljivost i originalnost. No još je starija metoda polupismenih programera da sjajnom grafikom te još sjajnijim špicama odvrate igrača od tih vrednota i u mozak mu utisnu kupi, kupi impuls. Ali, bože dragi, ovaj ga put stvarno pretjeraše.

CRNI MRAK

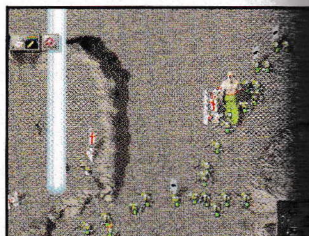
Gledajte, FMV uvod u BMC jedan je od najboljih što ga moje okice ikad vidješe i uši slušaše. Traje gotovo pet minuta, uz besprijekornu glatkoću i kvalitetu slike. U toj se špici nižu fantastične slike titanskih borbi na nekom nedefiniranom svijetu popraćene nevjerojatno atmosferičnom glazbom, famoznim pokretima kamere itd. Od svega toga navru vam trnci u ramena, ali postoji nešto još strašnije od toga – pomislite, ova bi igra morala biti sušto savršenstvo. Yep, taj dojam će vas pratiti i u početnom izborniku, gdje ćete konačno shvatiti da je riječ o još jednoj, ovaj put mitskoj, real time strategiji kratka vijeka. Dakle, cijela je igra smještena na nekakav planet za čiju bi ljepotu i romantičnost FRP manijaci dali desnu ruku. Priča je već tipična: riječ je o četiri do pet sukobljenih frakcija/vojski koje se međusobno pokolju iščekujući veliki događaj pomrčine sunca (ne, ovo uopće nije marketinški trik). Vojske i njihovi gospodari kliše-jizirani su likovi u rasponu od plemenitih dobričina (paladini, vitezovi, čarobnjaci svijetla) do snaga čistoga zla (nemrtve kreature, zmajevi). Njih i njihove značajke


Pomrčina sunca na Balatonu


Bacanje čini tek je još jedan kozmetički dodatak koji ne uspjeva dići igru na višu razinu

možete upoznati i u odličnom "bestiariju" s prekrasnim crtežima i slikama koje će vas dodatno oduševiti. Da, da, sa sada je sve čisto oduševljenje! No kada se konačno krene s igrom, sve postane nekako sumnjivo. Naime, pomalo začuđuje velika karta regije s nekakvim čudnim simbolčićima i zastavicama razbacanim svuda po njoj. Stvar je jasna, ovo je strategijska karta svijeta po kojoj pomičete cijele vojske u turn based maniri. Tek kada dođete na neku vruću točku (selo, dvorac, čudovišta), počinje prava borba. Kad počne taj dio igre, najbolje je da, ako ste ikada patili od epilepsije, odmah ugasite PC. Naime, scroll je toliko trzav, a animacija trupa otužno spora (na P2/266!!) da je sve skupa skoro totalno neigrivo. Sve to još kako tako ide u 640*480, ali, zaboga, tada je i vidno polje za trećinu manje! Dodajmo tome i


Pet minuta animacijskog savršenstva a od igre skoro ništa!


Nepreglednost i konfuzija, zaštitni znak BMC-a


Strategijski dio igre u kojem na potezu pomičete cijele vojske

Epileptičari, pozor: igra pati od trzavog scrolla

poprilično konfuznost na bojištu zbog mnogih trupa na njem, slabu preglednost i odmah će vam biti zlo. Također, zaboravite na bilo kakav resource menagment jer ga ovdje jednostavno nema. Borba počinje tako da je vaša vojska na jednoj strani karte, neprijateljska na drugoj i to je to. Istina, ima i nekoliko sjajnih točaka, poput lijepe grafike, maštovitog ozračja i raznovrsnih jedinica. Tu su i čarolije koje bacaju gospodari vojski, podosta ih je i za svaku su rasu drugačije. Nisu na odmet ni neki atmosferski efekti, poput kiše i snijega, a ni sučelje nije loše. Ipak, zbog gorenavedene sporosti i još nekih glupih nedostataka, ovdje jednostavno manjka igrivosti. Nikakva grafika, niti turbo atmosferična glazba ne mogu zamijeniti taj sveti pojam. Pogotovu u RTS-ovima! Stoga, ako vam je do FRP maštarenja, pročitajte kakvu knjigu ili si pustite neku new age traku, a ako vam je do prave RTS zabave, pričekajte Tiberiun Sun. Na ovaj, nekoć možda i perspektivan ali ipak neuspjeli proizvod, jednostavno se ne isplati trošiti novac.

OCJENA

Ispodprosječni RTS prekrasne grafike i dobre atmosfere

64%

Hitler u 2051. Ili?

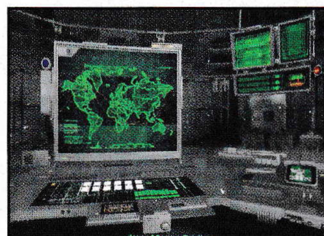
MAYDAY

Nema izvanzemaljaca koji žele pokoriti upravo planet. Nema natprirodnih sila koje vas žele uništiti. Samo ljudsko meso i pohlepa!



Borba je za snažne i velike. Crveni ima veći tenk


Uvodna sekvenca je napravljena kao vijesti na CNN-u. Nije preduga, ali je efektna


Zapovjedni centar je srce svih vaših operacija, snađite se u njem što prije jer je dobra priprema pola dobivenog rata


Kao i u svakom modernom RTS-u, posvetite pozornost R&D-u

Our World is at risk, we will have to save it with courage and steel

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Boris Games
IZDAVAČ	JoWood
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 MB, 1 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 4 MB SVGA
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	Internet, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

WARHAMMER: DARK OMEN
Warhammer: Dark Omen je i dalje jedini pravi RTS s fantastičnom pričom i odličnom izvedbom. Svakako nadmašuje Mayday.

WARZONE 2100
Klasični RTS s odličnim izvedbom i vrlo interaktivnim sučeljem, vrlo težak, ali i dobar.

DEČKI i cure iz JoWooda i Boris Gamesa primili su se prilično ambicioznog projekta igre koja bi trebala zasjeniti sve dosadašnje RTS-ove. Nažalost, ni uza zanimljivu priču ni brdo animacije nisu uspjeli ispivati iz sivila.

Godina je 2051. i male zemlje poput Hrvatske više ne postoje, Ujedinjeni narodi bore se protiv svjetskog kriminala, a Rusija je odavno nestala kao velesila. Svijet se globalizirao u tri bloka, tri velike organizacije koje bi trebale preuzeti totalnu kontrolu nad cijelim planetom. Japanci su preuzeli potpunu dominaciju u Aziji i pod vodstvom novog cara pale sve pred sobom, muslimani su osnovali južni blok i bore se za čistoću svijeta, dok se na zapadu iz NATO-a izrodio novi savez, Free continents of America, koji želi očuvati ideale slobode i jednakosti. Vaša je uloga preuzeti jedan od ta tri bloka i osvojiti (osloboditi) svijet pomoću svoje robotizirane i automatizirane vojske.

DOBAR POČETAK

Mayday nudi stvarno dobru i, za razliku od ostalih konkurenata, zanimljivu priču. Ostatak igre, nažalost, nije toliko dobar. Osim brda animacije, nema bogzna što ponuditi. Na kutiji piše kako igra ima fantastičnu, nikad viđenu grafiku, no ta nikad viđena grafika se ne razlikuje previše od one u Red Alertu. Zvuk je prosječan; osim sporadičnih pucnjeva, ne postoji neki značajniji pozadinski zvuk. Što se tiče samog sučelja, ono je uistinu lijepo i elegantno izvedeno. Naime, cijeli rat vodite iz svog komandnog modula, odakle vodite i sve akcije svojih droida. Između misija možete se baciti na R&D ili poslati svoje žbire u špijunsku misiju. Nažalost, nije moguć pristup svim tim konzolama tijekom same borbe pa se efekat i užitak smanjuju. Na kraju trebao bih napomenuti i neke "novosti" što ih ova igra nudi


How peacefull it looks. Not for long, my friends, not for long

stratezima. Tu je opcija za aktivnu obranu gdje vaš tenk prati napadača sve dok ne bude uništen ili on ili napadač. Isto tako postoji i opcija standardnog moda gdje se tenkovi brane samo kad su napadnuti. Tu su još i "novosti" tipa 3d teren ili povećani domet topova na uzvisinama i slično, sve što smo vidjeli u nekim drugim i boljim strategijama.

Mayday je solidno ostvarenje koje, nažalost, unatoč odličnoj priči nije moglo postati velikim hitom. Razlog za to je jednostavan: osim intrigantne priče, cijela je igra napravljena osrednje, bez ijednog elementa koji bi se izdigao iz tog sivila. Ako planirate potrošiti štogod škuda na RTS, kupite si Warhammer: Dark Omen ili sačekajte Tiberian Sun.

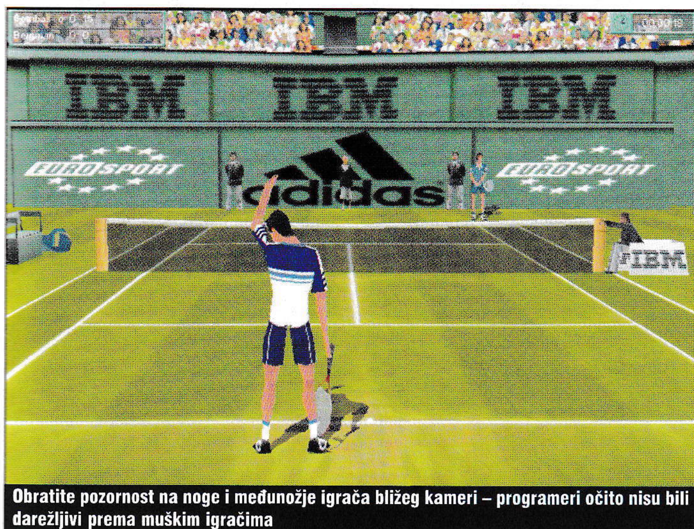
OCJENA

Mayday je solidna igra napravljena sa željom da postane velika. Nažalost, programeri su sagorjeli u želji.

60%

ROLAND GARROS 1999

Prilično me zbunjivala činjenica da posljednjih nekoliko godina gotovo i nije bilo igrivih simulacija tenisa za PC. Je li RG 99 igra koja će konačno probiti led?



Obratite pozornost na noge i međunožje igrača bližeg kameri – programeri očito nisu bili darežljivi prema muškim igračima



Ovako izgleda karijerni mod, u kojem birate turnire



Ovako nešto ni Ivanišević u najluđem periodu nikad nije napravio

Ovako loše programiranje se rijetko viđa

INFO	
PROIZVOĐAČ	Carapace/Runn Software
IZDAVAČ	Groiler
MIN. KONFIGURACIJA	P 100
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB, 3D
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D
MULTIPLAYER	Do 4 igraèa na istom raèunalu
PLATFORME	PC

Evo popisa simulacija tenisa koje su se pojavile posljednjih nekoliko godina: Blue Byteova katastrofa zvana Game, Net & Match, Roland Garros 97, Roland Garros 98 koji, po općem mišljenju, nije mnogo bolji od prve navedene igre i sada, Roland Garros 99 koji teško da će napraviti neki značajniji kvalitativni pomak u odnosu na svoje blijede prethodnike, stoga od njega i ne treba previše očekivati. Riječ je, ipak, o jednoj relativno probavljivoj igri, iako prilično niskih dometa, što je i razumljivo jer su je proizvele manje-više anonimne firme.

Ovo je jedini tenis sa službenom licencom bilo koje teniske organizacije. Riječ je, naravno, o Roland Garrosu, jednom od najvećih teniskih turnira koji se održava u Parizu. Nažalost, ta licenca ne donosi bogzna što igri, osim simpatične interaktivne enciklopedije o Roland Garrosu gdje ćete pronaći prilično mnogo slika i nešto malo informacija o turniru, igračima, povijesti i dr. Službene licence ATP-a, nažalost, nema, što znači da ni ovaj put nećete igrati sa stvarnim igračima nego s izmišljenima.

Iako nema pravih igrača, moći ćete igrati na velikom broju različitih terena, bilo na onima s najvećih svjetskih turnira, koji su prilično detaljno predočeni, bilo na živopisnim izmišljenim terenima. Moguće je igrati kompletnu sezonu gradeći tako karijeru vašeg igrača ili pak odigrati samo jedan meč. Nažalost, ne postoji nikakav multiplayer, što je u današnje doba velik nedostatak, naročito za jednu sportsku simulaciju. Kad smo već kod riječi simulacija, trebalo bi reći da ona s ovom igrom nema prevelikih kontakata. Naime, po stilu igranja, ovo je čista, stopostotna arkada. To će vam postati jasno već u prvom meču. Igrači prelaze teren u pet koraka, dostižu svaku loptu i, općenito, ponašaju se fizički prilično nerealno, na način koji je teško predočiti riječima. Primjerice, ako je igrač na mreži i dobije nezgodnu loptu, skočit će na nekakav luđački način, biti metar u zraku u horizontalnom položaju i uloviti lopticu. To bismo još mogli progutati, ali apsolutno je nezamislivo da nakon toga ustane na vrijeme i uzvrati na povratnu loptu (?!). Na najvišem nivou težine, gdje je za očekivati da igra bude realnija, nešto je realnije izvedeno samo to što nije uvijek lako naciljati niti prebaciti mrežicu, ali na toj težini se sve odvija takvom brzinom da se najlakši nivo čini realnim. Grafika također razočarava. Primjerice, izbornici u interaktivnoj enciklopediji su napravljeni Macromedijinim softverom (očito ih dizajneri nisu znali sami isprogramirati), ali su i izbornici u samoj igri izvedeni identično, što znači da su i oni napravljeni na isti način. Grafika unutar meča je sasvim osrednja i sve se čini prilično zrnato. Iz nekog razloga, igra s Voodoo 2 ne želi proraditi ni na jednoj rezoluciji osim standardne 640*480, mada u istom izborniku piše da je moguće postaviti i 800*600. Pokušaj pokretanja igre u Direct3D-u nije uspio. Tu nije kraj lošem programiranju; naime, igra je prepuna bugova. Primjerice, meni se događalo da prekinem meč i vratim se u glavni izbornik, nakon čega bi se sve jednostavno zamrznulo! Razočarava i nedostatak bilo kakvog motion capturea, što vam se može učiniti sitničavim, ali ipak je to današnji standard. No, svakako je velik propust nedostatak bilo kakvog multiplayera.

Roland Garros 1999 je zapravo jedna žalosno prosječna igra koja razočarava potpuno aljkavim, amaterskim programiranjem, nerealnošću i lošom tehničkom izvedbom. Ipak, ako ste ljubitelj tenisa i nedostaje vam ga na računalu, dobro dođe kao zabava za dva-tri dana. Osobno, protivim se svim oblicima monopola, ali bilo bi dobro da EA Sports konačno napravi svoj tenis i razriješi nas muka.

Mislav Mataija

OCJENA

Prava je ironija u tome što je ovo vjerojatno najbolji tenis na tržištu.

59%

ARCADE POOL 2

Većina će se složiti da je Virtual Pool 2 došao najdalje u simuliranju pravog bilijara i osjećaja pri igri, no što je s onima koji ne žele simulaciju, nego samo laganu razbibrigu?



Arcade Pool je na Amigi bio sinonim za dobar i lijep bilijar

Kao i u svakom drugom bilijaru, nađite razumnu mjeru u napucavanju kugli po stolu i uspjeh neće izostati

INFO	
PROIZVOĐAČ	Team 17
IZDAVAČ	Team 17
MIN. KONFIGURACIJA	P 100, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P 166, 32MB
3D PODRŠKA	-
MULTIPLAYER	-
PLATFORME	PC



Iako djeluje prilično nezgrapno, ovaj pristup bilijaru je najjednostavniji i najbolje opušta

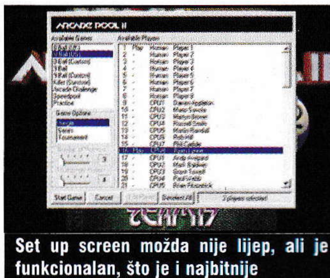
Team 17 je programerska grupa koja svoje korjene vuče s Amige, i to vrlo, vrlo duboke. Naime, bilo koji bivši i sadašnji vlasnik *prijateljice* spaja njeno ime s vrhunskim igrama. Nažalost, prelaskom na PC, od fantastične programerske grupe postali su prosječnom. Tu se negdje uklapa i priča o Arcade Poolu 2.

Odmah ću reći, nije sve tako prosječno ni loše, no, kao bivši amigaš, ipak očekujem više od spomenute grupe. Arcade Pool 2 nudi laganu razbibrigu za sve one kojima je bilijar samo zabava, ne i ozbiljan sport. Gledano tako, Team 17 je i ovom igrom uspio ostvariti svoje ciljeve. Lijepa grafika, dobri zvučni efekti i intuitivno sučelje je ono što krasi ovu igru.

Dakle, Arcade Pool 2 nudi nekoliko različitih tipova bilijara za igru, standardni 8-ball i UK i US verziju, speed pool i tako dalje, no to je još uvijek znatno manje nego u Virtual Poolu. Partije možete igrati s prijateljem ili prijateljima i lokalno i u mreži, konfigurirati različite turnire, baš kao i u Virtual Poolu. Perspektiva je ono što razlikuje ovaj bilijar od Virtual Poola – igru igrate iz ptičje perspektive kao i u starom Arcade Poolu2. Upravo su preglednost i jednostavnost aduti Arcade Poola 2, i to je ono što bi trebalo privući sve one koji se samo žele zabaviti. Vrlo lijepa grafika popraćena dobrim zvučnim efektima daje ugodan osjećaj tijekom igre. Najveći plus ovog bilijara je mogućnost biranja načina kontrole udaraca pa tako, primjerice, možete kontrolirati štap pomicanjem miša kao u Virtual Poolu ili point and click sustavom kao u starom Arcade Poolu 2.

Ako želite igrati bilijar ne zamarajući se pritom različitim detaljima, Arcade Pool 2 je igra za vas; jednostavna i lijepo napravljena, ne donosi ništa nova, nego samo stari i prokušani recept predstavlja u novom ruhu.

Karlo Kolar



Set up screen možda nije lijep, ali je funkcionalan, što je i najbitnije

"It's all in spining the cue ball in right direction."

OCJENA

Nema ništa novo i inventivno, ali je sve vrlo dobro napravljeno.

75%

DIGITALNA EKONOMIJA

Internet - budućnost poslovanja

"Digitalna ekonomij@" prva je knjiga o elektroničkoj trgovini i poslovanju na Internetu u Hrvatskoj



Knjiga je namijenjena studentima, menadžerima, informatičkim i drugim profesionalcima i svima onima koje Internet zanima kao mogućnost poslovanja - za poboljšanje sadašnjeg posla ili otvaranje novih mogućnosti u poslovanju. U knjizi je obrađeno 8 poglavlja, od izrade Web stranica preko elektroničke trgovine i marketinga do trgovanja dionicama na Internetu.

Poglavlja u knjizi:

- *-Što je Internet?*
- *-Izrada Web stranica*
- *-Infrastruktura*
- *-Tko su korisnici Interneta?*
- *-Marketing i oglašavanje na Internetu*
- *-Elektronička trgovina*
- *-Izdavanje i trgovanje dionicama na Internetu*
- *-Problemi sigurnosti i privatnosti*

Autor knjige je novinar Marko Franjić, urednik *Virusa*, HTV-ove emisije o računalima, urednik *Svijeta računala, priloga o računalima* u Jutarnjem listu i savjetnik u PC Chipu.

Knjiga "Digitalna ekonomija" njegova je prva knjiga, a ujedno i prva knjiga o elektroničkoj trgovini i poslovanju na Internetu u Hrvatskoj.

Knjiga se može nabaviti na: www.digimark.hr, e-mailom: knjiga@globalnet.hr, na telefon: Art Attack: ++385 1 2335-406, SPAN: ++385 1 6171-644

IZ KNJIGE

Mogućnosti Interneta u poslovanju vrlo su velike. U svijetu postoje mnogi vrlo uspješni primjeri Internet kompanija, ali i kompanija iz drugih područja, koja koriste Internet za unapređenje poslovanja. Internet je novi medij, s brojnim prednostima: mogućnostima prikazivanja sadržaja u obliku teksta, slike, animacije, zvuka, videa. Internet nudi velike mogućnosti u komunikaciji, ali i kao marketinški alat. Mogućnosti dvosmjerne komunikacije i interaktivnosti donose nove poslovne odnose. Internet donosi globalizaciju: na Mreži su svi članovi jedne *cyber* zajednice, a s druge strane dolazi do izražaja i osobnost, jer sve je više mogućnosti da korisnik prilagodi Web stranice svojim potrebama.

Više uopće ne bi smjelo biti upitno treba li nam Internet; trebali bismo otkriti kako nam Internet može pomoći da poboljšamo svoj posao i život. Prilikom pokretanja Web stranica najprije je potrebno odrediti namjenu i cilj tih stranica, pa prema tome podesiti sve ostalo. Infrastruktura je trenutačno ograničavajući čimbenik, jer su zahtjevi za većim brzinama prijenosa svakodnevni. No, infrastruktura se svakim danom sve više razvija. ISDN je prisutan, pojavljuje se ADSL, kablovski modemi, satelitski sustavi. Intenzivno se radi na razvoju sustava za integraciju glasa, podataka i videa, što bi, uz liberalizaciju telekomunikacija, moglo donijeti strahovitih promjena. Svakim danom sve je više korisnika Interneta; njihov broj i dalje eksponencijalno raste. Sve je više prosječnih korisnika, koji sa sobom donose i svoje navike i pozitivno djeluju na elektroničku trgovinu. Čak i u Hrvatskoj svakodnevno raste broj Web trgovina, a u svijetu te trgovine postaju internacionalnim korporacijama. Zatvaranje fizičkih dućana i prelazak na prodaju na Webu poput Eaghead.coma više nije rijetkost. Web *shopovi* rade 24 sata na dan, 7 dana u tjednu, 365 dana u godini. Nisu im potrebni skupi prostori u središtu grada, a kupci "dolaze" iz cijelog svijeta.

Financijski servisi nekad dostupni privilegiranima i bogatima, putem Interneta postaju dostupni svima. Da nema zakonskih ograničenja u izvozu kapitala, i mi bismo mogli biti vlasnicima dionica kompanija u Americi, i to pod uvjetima kakve na Internetu imaju i američki građani. U knjizi je detaljno objašnjeno izdavanje dionica i posebno trgovanje dionicama na Internetu.

Naravno, kao i svugdje - i na Internetu ima teškoća, zlonamjernih ljudi, kriminalaca. Najteže je zaštititi privatnost od zloupotreba (poput *spama* ili nečeg još "težeg") te zaštititi računalni sustav od neovlaštenih upada. To nikako ne može biti razlogom izbjegavanja upotrebe Interneta. S mogućim teškoćama potrebno je uhvatiti se u koštac i prihvatiti izazov.

Hrvatske tvrtke počinju koristiti Internet, no to je još uvijek u fazi ispitivanja. Web stranice dovoljno se ne održavaju, nemaju pravu namjenu, na *mailove* često nitko ne odgovara. No, kada se ukaže poslovna potreba, jasno je da se to može promijeniti. Važno je da ima onih koji znaju napraviti stranice ili Web trgovine. Država bi trebala propisati tek neke tehničke standarde za pružanje tih usluga i nadgledati ih - i to je sve. Broj korisnika je u porastu, ali infrastruktura ne prati dovoljno taj rast. Iako ima dobrih rješenja za Web trgovine, nedovoljna je njihova povezanost s ostalim poslovnim sustavom u poduzeću, pa to treba riješiti u sljedećoj fazi razvoja. Prije toga trebale bi se razviti transakcije poznate pod nazivom *business to business*, ili poslovna suradnja među tvrtkama. Na tom su polju komercijalni rezultati bolji od onih prema krajnjim korisnicima. To znači da je unutarnji sustav orijentiran prema Webu te da će izrada dućana stoga biti automatski povezana s poslovnim sustavom poduzeća. No, na tom mjestu već prestaje priča o izradi Web stranica. Napomenuli smo da domaćih Web trgovina ima, da je tehnologija poznata, ali da nema prometa, te da je slaba povezanost s ostalim informatičkim sustavima (koji su uglavnom zastarjeli - te bi najprije njih trebalo mijenjati i nadograđivati)......

PS. Nezaobilazna literatura za svakoga tko želi naučiti nešto više o trgovanju i poslovanju na Internetu.

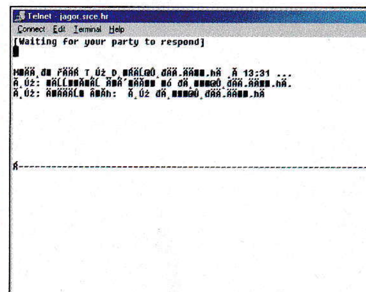
IRC, što više, to bolje

Više od 90 posto ljudi koji uz računalo posjeduju modem barem su jednom u životu razgovarali s nekim preko nekih chat programa. Nije bitno je li to bilo preko talka, IRC-a, ICQ-a, Java chata, ali mnogi su to pokušali. Zbog sporosti naših veza, ovo je najprihvatljiviji način razgovora s nekim na drugom kontinentu.

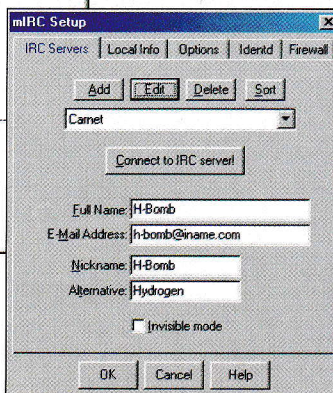
IRC (skraćenica za Internet Relay Chat) je više pridonio međusobnoj komunikaciji više osoba nego bilo koja vrsta programa. Prije njega postojao je, i još postoji, talk, dio operativnih sustava na velikim računalima koji je omogućavao korisnicima međusobno komuniciranje u realnom vremenu. Pošto se sve više ljudi okupljalo, stvorena je potreba za programom koji bi dopuštao istodobnu komunikaciju velikom broju ljudi, tako je napisan IRC.

Otac IRC-a je Jarkko Oikarinen. Napisao ga je još davne 1988., a nakon njegove početne uporabe u Finskoj proširio se diljem svijeta. IRC omogućava međusobnu komunikaciju velikom broju ljudi na "kanalima" (zamišljene "sobe", obično s nekom temom) ili privatno.Veliki i popularni serveri znaju imati više od 32000 korinika odjednom, što je impresivna brojka.

Najveću popularnost je IRC doživio 1991. za vrijeme **Zaljevskog rata** i **Pustinjske oluje**. Budući da su vijesti stizale preko različitih mrežnih servisa, mnoštvo je korisnika bilo na "kanalima"



Ovako izgleda stari dobri talk



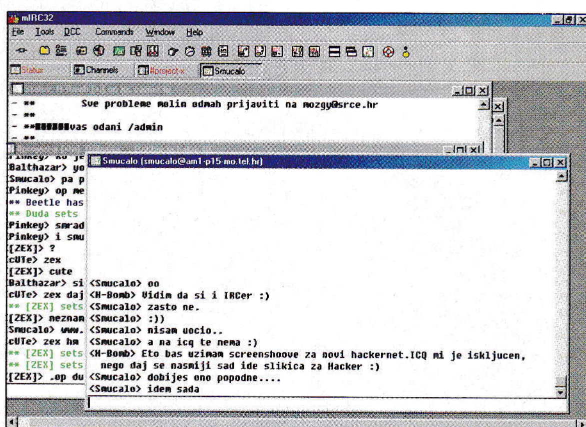
mIRC u odabiru servera

i čekalo ih. Još je jedna kriza potaknula uporabu IRC-a: za vrijeme događanja u Rusiji, IRC-eri iz Moskve su javljali diljem svijeta o lošem stanju u zemlji.

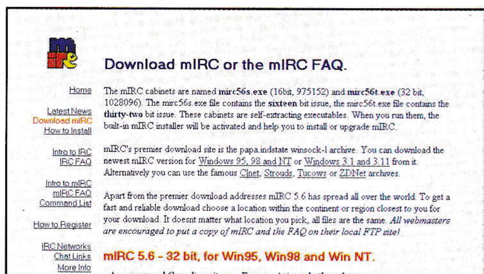
IRC je jednostavan za uporabu, ali što ste duže na mreži i što više IRC-ate otkrivate da može biti vrlo kompliciran. Na svakoj platformi, tj. operativnom sustavu postoji gomila programa za nj. Na Windows platformi je zasigurno najpopularniji program mIRC koji možete skinuti s **http://www.mirc.co.uk**.

Postupak povezivanja na IRC server je jednostavan. Instaliravši mIRC na svoje računalo, odmah po pokretanju imat ćete velik broj IRC servera u njegovoj ponudi, no za početak preporučujem da se pokušate spojiti na naš IRC server na Carnetu.

U mIRC setupu (mali dio koji vam iskoči na početku) upišite svoj nick, ime (ako baš hoćete) i e-mail adresu. Iznad toga stoji popis servera na koji se možete spojiti. Vi klikajte na Add. Dolazite do dijela gdje unosite informacije o srceru. Pod Description unesite što god želite (recimo, kod mene stoji Carnet), dok pod IRC server stavite irc.carnet.hr. Port ostavite koji je po defaultu, tj. 6667. Ostalo (Group i Password) ostavite prazno i pritisnite OK. Još jedan pritisak na OK da se mIRC setup makne i klikom naFile/Connect (ili prvi gumb lijevo koji sliči na munju) spajate se na IRC server. Spajanje je obično gotovo za nekoliko sekunda.



Gužva na Carnetu



Download stranica mIRC-a

Da biste se pridružili nekom "kanalu", potrebno je znati njegovo ime. Samo upišite **/list** i dobit ćete popis kanala. U mIRC-u se sve može napraviti preko ikonica i izbornika pa ste oslobođeni gnjavaže pisanja naredbi. Da se malo vratimo na naredbu **/list**. Na Carnetu ima relativno malo kanala pa se naredbom **/list** brzo dobije njihov popis, ali na velikim serverima gdje ima preko 10000 kanala, to bi trajalo predugo. Ako ne znate koji kanal tražite, naredbi **/list** dodajte **-max x** gdje je x određeni broj. Znači, ako želite vidjeti maksimalno 20 kanala, **/list -max 20.**

Svaka IRC naredba sadrži znak **/** ispred sebe da bi se mogla ralikovati od normalnog razgovora, tj. riječi. Obično kanali ispred svog imena imaju znak **#**, no nije uvijek tako. Kad se hoćete pridružiti nekom kanalu, jednostavno napišete **/join #imekanala** . Tom naredbom ulazite u kanal (svi kanali ne trebaju biti vidljivi jer ima i tajnih, a tu su i kanali zaštićeni lozinkama, u neke možete pristupiti samo ako vas neki član kanala pozove, itd.).U svakom kanalu postoje sudionici, a jedan znak ih međusobno razlikuje. Oni sa znakom **@** ispred svog nicka su tzv. opovi (Channel operator) i oni upravljaju kanalom.To su ljudi kojima se ne treba zamjeriti jer vas mogu izbaciti s kanala i zabraniti ulaz, što baš i nije zgodno, ali vas isto tako mogu učiniti i opom, sve ovisi o njihovoj volji i o vašem ponašanju.

Kad odlučite prekinuti razgovor, s kanala odlazite naredbom **/quit**. Ako iza te naredbe stavite i neki razlog, on će se prikazati na kalu s kojeg odlazite. Recimo, **/quit Čujemo se sutra.**

Kao početnik, imajte na umu da se dosta teško uklopiti na nekom IRC kanalu gdje se ljudi već poznaju godinama. Zato nemojte biti napadni, na početku se malo pritajite i gledajte tko je tko na kanalu da vidite kako funkcionira. Nemojte biti bezobrazni, otresiti ili bahati, to vas neće nigdje dovesti. Samo polako. Eto, sad je jedino na vama sve to iskušati. Pamet u glavu i mirno IRC-anje.

Za početnike

Na IRC-u se rabe smajlovi koji predstavljaju vaše raspoloženje. To su kombinacije znankova, npr. :-) sretan, :-(tužan, 8-) lud od sreće, itd. Isto tako rabi se mnogo skraćenica. Ovo su neke najčešće:

brb = be right back
bbiaf = be back in a flash
bbl = be back later
ttfn = ta ta for now
np = no problem
imho = in my humble opinion
lol = laughing out loud
j/k = just kidding
re = hi again, as in 're hi'
wb = welcome back
wtf = what the f–k
rtfm = read the f–king manualal
rotfl = rolling on the floor laughing

Što je nova

Danas je uvijek žurba oko updatea za antivirusne programe, svako malo se broj virusa povećava pa je bitno što prije poboljšati našu zaštitu protiv njih. Tako je i Network Associates, nekadašnji McAfee, pokrenuo ActiveShield koji će updateati vaš antivirusni program čim se spojite na Internet uštedjevši vam i vrijeme i novac.

Microsoft je opet pustio svoju zakrpu za IIS 4.0 nakon što je prerađena. Zakrpa je bila povučena zbog nepravilnosti, a ispravljala je "Malformed HTTP Request Header".Više o tome na **http://www.microsoft.com/Security/Bulletins/ms99-029.asp**

Dva muškarca na području SAD-a (država Michigan) optužena su da su putem Interneta prodavala "pakete" s kojima se mogla proizvoditi droga u kućnoj radinosti. Glavna tužiteljica Jennifer M. Granholm je rekla da im daje ultimatum da u 10 dana prestanu oglašavati i prodavati "pakete". Za sada su optuženi za proizvodnju droge te ih čeka najviše 30 godina zatvora. Zločin se ne isplati (osim ako živite u Iraku).

Najveći problem pri Internet kupnji je što ona često ne štiti našu privatnost. Svaka baza podataka se može prodati pa tako i vaši podaci. Ona silina junk maila koju svi dobivamo s vremena na vrijeme je rezultat našeg pretplaćivanja na neku mailing listu. Nakon toga se popis e-mail adresa prodaje i na kraju najviše štete imamo mi, krajnji korisnici. U NFO Interactiveu su proveli istraživanje o tome što ljudi misle o Internet prodaji. Od 4500 korisnika Interneta, njih 1944 nije nikad nešto kupilo preko Interneta, a čak ih je 70 posto izjavilo da bi kupovali kad bi bili sigurni da im je zajamčena privatnost.

Svi smo gledali film "Mreža" i vidjeli što Hollywood misli da se događa onima koji imaju računalo. Mi znamo da je to glupost, ali nešto slično se događa u SAD-u vrlo često. Postoje ljudi koji jednostavno postanu vi, uzmu vaš broj osiguranja, vozačke dozvole i po zakonu su vi. Svi mislimo da se takvo što neće nikada nama dogoditi, ali šokantno istraživanje je pokazalo da je u SAD-u oko 500 000 ljudi na godinu prevareno. Pogledajte **http://www.infoworld.com/cgi-bin/displayNew.pl?/security/security.htm** i uvjerite se sami da ovo nije savršeni svijet.

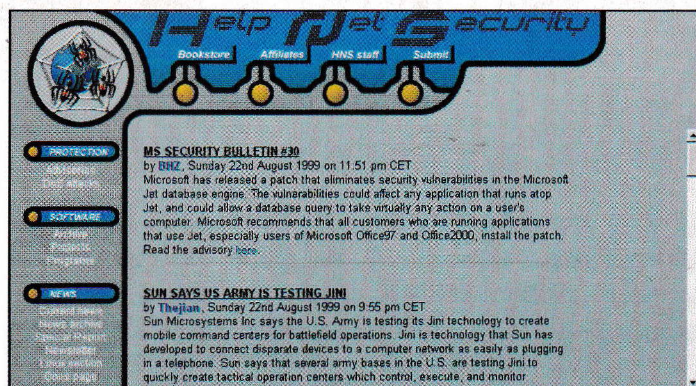
U filmovima smo gledali svakojake gluposti i teme vezane uz računala.Vidjeli smo kako se pomoću programa može natjerati računalo da pregori, poslati velike količine struje oko svijeta, vidjeli smo oživljavanje 286-ice, ljudski mozak na disku od 100MB i slične stvari koje su nas zabavljale godinama. Konačno je filmskoj industriji pala sjekira u med jer će moći spojiti svijet računala i svijet katastrofe u jedno. Normalno, riječ je o milenijskom bugu ili Y2K. Radnja filma bi trebala biti kao i uvijek, ozbiljna i poučna. Na istočnoj obali SAD-a nestaje struje, telefonske centrale ne rade, u zrakoplovnim lukama instrumenti ne rade, vlada kaos. Glavni junak je prisutan mladić koji je, dakako, uza sve ostalo i izvanredan haker te se bori s najgorim scenarijom za Y2K. Naime, nuklearna centrala prijeti svojim rastapanjem jer je došlo do raspada računalnog sustava. Ne zna se kako film završava, ali glavni junak najvjerojatnije isprogramira nešto čime sredi softverski dio i sa džepnim nožićem pripremi hardver za 2000. godinu. I onda se čudimo što stariji građani na računalo gledaju kao na Lucifera.

National Criminal Intelligence Service je počeo akciju hvatanja pedofila preko Interneta. Posebna jedinica pod zapovijedništvom Terryja Jonesa motrila je 60 pričaonica i rezultat je: 19 uhvaćenih i privedenih pedofila. Slične će se akcije odvijati i u budućnosti, osim pedofilije, nadzirat će se i nelegalno kockanje, ucjene, industrijska špijunaža i sl.

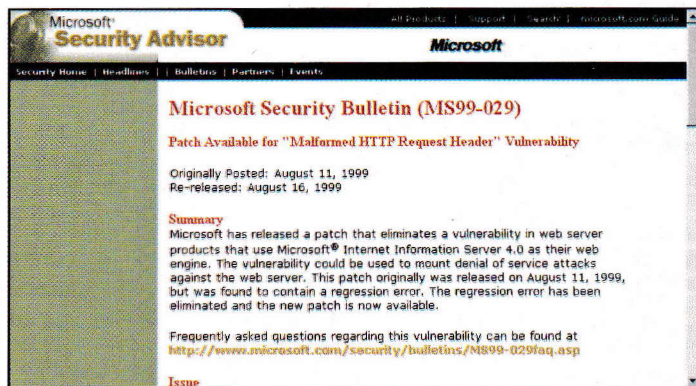
Y2K bi mogao biti kraj mnogim tvrtkama. Tako, recimo, TriMark Engineering na svojim Internet stranicama izjavljuje: "Doorway program je Y2K spreman, ali nažalost računala na kojima je rađen nisu. Računala su kupljena prije Windowsa 95 i zasnovana su na DOS-u. Nisu Y2K spremni, a mi nemamo sredstva da takva postanu." Eh, teško je biti slobodan poduzetnik.

Gas Industry Standards Board (GISB), industrija goriva je izjavila da će u svojim sigurnim transakcijama radije rabiti PGP (Pretty Good Privacy) nego popularniji RSA-ov sustav. Zašto je GISB odbacio S/MIME (Secure/Multipurpose Internet Mail Extension) pročitajte na **http://www.techweb.com/se/directlink.cgi?INW19990816S0032** .

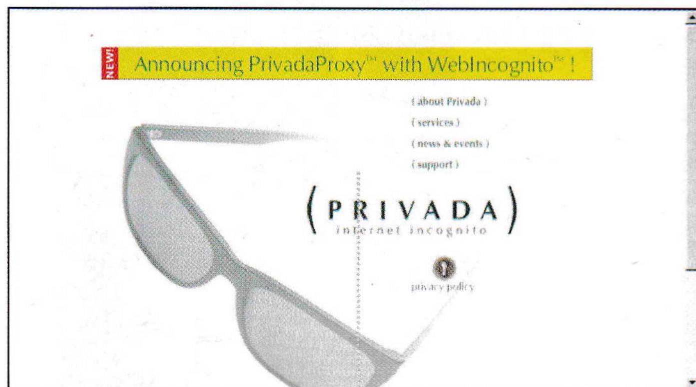
Početkom godine čak je oko 93 posto Internet stranica uzimalo privatne informacije o posjetiteljima. Kako se svi brinemo o svojoj privatnosti, mala tvrtka Privada predstavila je svoj program Incognito pomoću kojeg ćemo moći surfati i slati e-mail anonimno. Provjerite na **http://www.privada.net** što se nudi.



HNS je još uvijek jedna od najboljih siteova s informacijama na Internetu



Microsoft se često mora izvlačiti pomoću zakrpa

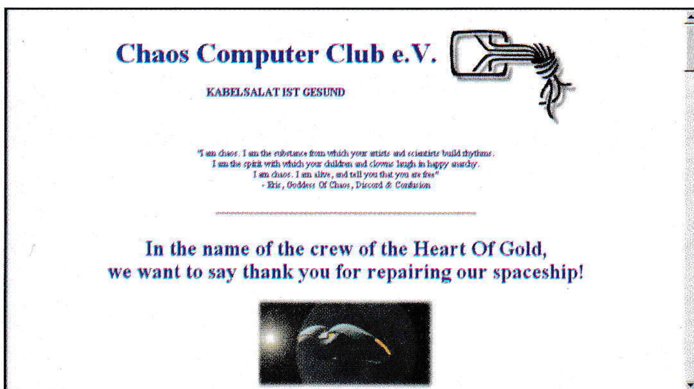


Hoćemo li konačno biti anonimni?

Haker ga nije volio **Scott Reid, 23 godišnji haker, je upao u sustav Vodaphonea, mreže za prijenos kratkih tekstualnih poruka, poslavši 32 000 poruka pretplatnicima da su dobili Peugeot 106 a da bi to potvrdili, neka nazovu određeni broj - broj Nottingemske softverske firme u kojoj je Scott prije radio. Tvrtka je zbog siline poziva stala s proizvodnjom, a gubitci se procjenjuju na 10000 funti. Usto, haker je zarazio računalni sustav bivše tvrtke trojanom zvanim Colourmatch a sve zato što mu je bivši šef obustavio projekt na kojem je radio. Scotta čeka kazna najviše od tri godine.**

Šumski šmokljani

Recimo, lagano šećete šumomom, topli je kolovoz, uživate u miru, pjevu ptica. Razmišljate o oblacima i kamo plove, vaša se pluća pune čistim zrakom kadli ugledate skupinu čudaka, dugokosih momaka s velikom dioptrijom kako se natežu oko GPS-a i pokušavaju odrediti zamljopisnu širinu.



ccc.bmp Organizatori kampa

Prvo što ćete se zapitati je, otkad to ljudi s PMF/FER-a idu na izlete? Ali onda vam sine da ste u Njemačkoj, blizu Berlina i izvodite zaključak: čini se da su opet dali FSB-ovcima da voze. Da se to dogodilo na Sljemenu, bili biste u pravu, ali ako se sve to događalo u okolici Berlina, onda ste najvjerojatnije naišli na skupinu hakera koja se probijala do N 52° 34′ 48″ E 13° 41′ 31″, tj. do Chaos Communication Campa. CCC je mjesto koje bi svaki kompjutorski čudak, haker, ovisnik o sigurnosti kompjutorskih mreža nazvao rajem na zemlji. U blizini jezera, okruženi šumom, hakeri su mogli udahnuti malo svježeg zraka, možda čak i prvi put u ovoj godini (svi znamo kako je kad volite svoje računalo). CCC je trodnevni događaj na otvorenom koji svakom svom posjetitelju nudi gomilu sadržaja vezanih uz sigurnost, hakiranje i sl. Malo izvan Berlina, pod vedrim nebom kampiralo je društvo od 1500-2000 hakera koji su imali prilike hakirati do mile volje i ne biti kažnjeni, surfati po Internetu, slušati predavanja i međusobno razmjenjivati iskustva, lovačke priče i štošta drugo.

Svi sudionici su bili pod šatorima koji su imali priključak za Ethernet (lokalna mreža), a preko njega i na Internet i, najvažnije, struju. Svaki sudionik kampa je mogao donijeti svoje računalo i za par ga minuta spojiti u mrežu. Bilo je tu svega, od običnih priključaka do bežičnih, a sve je funkcioniralo brzinom od 34Mbit/s, dovoljno da se ljudi pošteno zabave. Mreža kampa je nazvana, a kako drugo, doli - CAMPnet. Sva računala, od Macova do PC-a, mogla su se umrežiti i bez problema komunicirati.

U kampu su bila organizirana "naselja" koja su imala specifičnu temu. Tako ste mogli biti na predavanju ili sami održati jedno. Sve u kampu se odvijalo na dva jezika: njemačkom i engleskom.

Pri postavljanju kampa pozvani su dobrovoljci koji mogu pomoći jer, ipak, trebalo je uložiti goleme napore u postavljanje infrastrukture kampa, svih priključaka, osigurati struju....

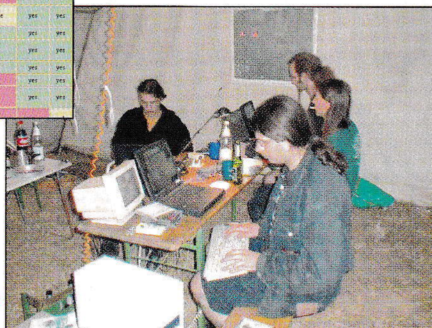
Kampiranje je počelo 4. kolovoza i trajalo je 2 dana. Ako ste imali volje i novaca, mogli ste ostati do 11. i pogledati pomrčinu Sunca.

camp feature availability chart	phase	internet	power	food	toilets	hard work	hackcenter	camping	fun
monday (2.8)	build-up	no	no	no	yes	yes	no	no	maybe
tuesday (3.8)	build-up	no	no	no	yes	yes	no	no	maybe
wednesday (4.8)	arrival vans	maybe	maybe	no	yes	maybe	no	yes	yes
thursday (5.8)	arrival	yes	yes	yes	yes	no	maybe	yes	yes
friday (6.8)	camp	yes	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes
saturday (7.8)	camp	yes	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes
sunday (8.8)	camp	yes	yes	yes	yes	no	yes	yes	yes
monday (9.8)	shutdown	maybe	maybe	maybe	yes	yes	no	yes	yes
tuesday (10.8)	shutdown	no	no	no	maybe	yes	no	yes	yes
wednesday	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Kamp je bio prebogat aktivnostima

Kako su i sami organizatori (Chaos Communication Group) rekli, ako ne znate ništa o računalima, ne isplati se doći jer vam neće biti ništa jasno, ali ako pripadate Internet subkulturi, administrator ste mreža ili nešto slično, CCC je stvoren za vas. Novinarima je ulaz u kamp bio dopušten, ali su u svakom trenutku morali nositi oznaku Press. Bilo kakvo slikanje, snimanje filmova ili bilo čega drugoga nije bilo dopušteno, a kamperi/hakeri nisu morali razgovarati s novinarima ako nisu željeli. Naime, o tome je brinula služba sigurnosti.

U kampu su se pobrinuli i za prehranu pa se sve potrebno moglo kupiti u kampu, tako da ste bili pošteđeni viška prtljage, a i organizatori su bili pošteđeni viška smeća koje je trebalo počistiti po završetku kampiranja. Normalno, sve se to moglo nabaviti po razumnoj cijeni. Kad smo već kod cijene, ulaz u kamp nije bio besplatan. "Obični" ljudi su plaćali 150 DEM-a, dok su predstavnici različitih tvrtki plaćali 1500 DEM-a. Kamp nije napravljen da bi se organizatori obogatili, trebalo je samo pokriti troškove njegova postavljanja. Kamp se, ipak, postavlja u šumi, a šuma i kompjutorska oprema nemaju baš mnogo zajedničkoga pa su veliki napori uloženi da bi se svladala "snaga prirode". Ali, pogledate li što sve dobivate, smještaj, priključak na mrežu, seminare, ako ste roditelj, mogli ste povesti i djecu jer je postojao i dječji vrtić, cijena i nije bila previsoka. U kampu se plaćalo jedino piće i ulaz, svi ostali priključci su bili besplatni.



Ovako je to izgledalo u šatorima

Karte su se rezervirale unaprijed zbog ograničenog prostora, a ako se niste prijavili do 23. srpnja 1999. i uplatili novac na njihov bankovni račun, niste mogli doći u kamp. Kako se kaže, tko prvi djevojci, njegova je.

Što se tiče sigurnosti u kampu, organizatori su se odmah ogradili od bilo kakvih krađa. Makar je sigurnosni tim bio ondje, napominjalo se da se na osobne stvari pripazi. A sigurnost u kompjutorskom smislu? Pa, kad ste u hakerskom kampu, vaši podaci baš i nisu sigurni. Hakiranje u tuđe kompjutore bilo je dopušteno sve dok je tu želja za učenjem, ali uništavanje podataka je neprihvatljivo. Ipak, sudionici su zamoljeni da sve svoje lozinke ili strogo povjerljive podatke kriptiraju (kao lozinke do svojih e-mail računa i sl.). Isto tako, rušenje tuđih računala i slične destruktivne radnje bile su strogo zabranjene. Naglasilo se da je kamp legalan, stoga neka nitko ni slučajno ne pomisli na prodaju različitih piratskih CD-a jer će počinitelji biti kažnjeni. CCC je bio kamp prepun stare hakerske etike. Kazna za svako nepoštivanje je bila čišćenje WC-a.

Zgodna stvar koja se dogodila je bio LinuxDeath Match gdje su dvije skupine administratora pokušavale zaustaviti protivničku mrežu. Pobjedu su odnijeli administratori iz Municha koji nisu pokušali hakirati drugu mrežu, nego su svoju utvrdili s Free BSD alatima.

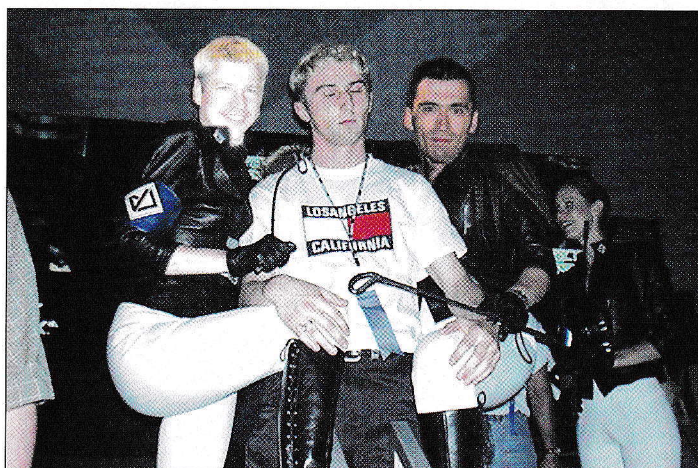
Kako je sve to počelo?

Svemirski brod Heart of Gold (Zlatno srce) je krstario kroz našu galaksiju kada je brodski kompjutor podivljao. Brod je trebao hitni popravak i članovi su potražili pomoć na susjednim planetima. I tako je Heart of Gold u kolovozu 1999. ušao u našu atmosferu i sletio blizu Berlina. Debugiranje je odmah počelo....
Ovo je službena izjava, ozbiljno.

Usenet

KAKAV BI TREBAO BITI

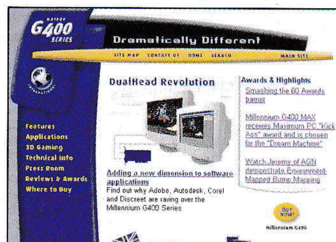
Dani su prolazili i hr.mag.hacker se bibližio svom drugom mjesecu postojanja, grupa se rasplamsala izvan svih očekivanja. Ljudi su odlazili na more, produžene vikende, u šoping u Trst, ali su se nakon povratka žalili na hr.mag.hacker.



Ovako se ljudi na HMH zabavljaju

Žalili su se što se u jednom jedinom danu bez problema zna zaredati više od 150 postova, i to je još malo. Obično postovi s hr.mag.hacker znaju biti zgodno štivo navečer uz kavicu ili kolu prije izlaska ili učenja za ispit (kako vam drago). I tako se naša news grupa rasplamsala, dobili smo mnogo novih "članova", stari su ostali, bili smo kao obitelj (samo da se još i Gjuro, razmetni sin, vrati s mora).
Ono čega sam se najviše bojao nije se dogodilo. Što to? pitate se. Kad se god pojavi neka grupa vezana uz igre, obično se pretvori u mjesto gdje lokalni pirati oglašavaju "svoje novitete." Srećom, u hr.mag.hacker su se rijetko javljali, a kad bi se to i dogodilo, to bi bilo popraćeno negativnim kritikama (prijetnje, zlostavljanja, nabijanje na kolac i sl.). I tako je još uvijek hr.mag.hacker (morat ću ovo skraćeno pisati, recimo, HMH) ostao čist kao izvorska voda :) .

U posljednje je vrijeme veliko zanimanje pobudila Matroxova kartica G400. Sve, sad već klasične, rasprave je li bolja Voodoo ili TNT, završavaju tako da se preporuči G400 i onda su svi sretni i zadovoljni.
Komentiraju se slike. Bilo je i zadivljenih slikama što ih je Patrik stavio u prošli Hacker (kada je testirao dotičnu karticu). Provjerite kako izgleda odlična Matroxova kartica na http://www.matrox.com . Po svim testiranjima, prva je na popisu za kupnju (ovaj tjedan, za tjedan-dva će već izaći nešto brže, nemilosrdna je ta industrija igraćeg hardvera). Stalna potreba za brzinom i sve većim brojem fpsa navela je neke ljude na overclockiranje kartice, ali većina se na HMH-u složila da je overclockiranje nepotrebno (dobro, dobro ima nekih kojima je overclockiranje najvažnija stvar na svijetu, ali to su fanatici koji ljepe na kartice ventilatore i overclockiraju do besvijesti).
Dr. J, BadBlueBoy, Neven i XEON su mi dali dobru porciju jezikove juhe, jer sam ih, siročad, zaboravio spomenuti uz ostatak starosjedilaca u prošlom broju. Zato, moja duboka isprika (a one koje sam sad zaboravio siguran sam da će mi već natr'ljati nos). Bilo je zgodno kako je BadBlueBoy komentirao posljednji Hacker: "kaj ja to cujem Goran nas nije spomenul(dobro neke je) i Rukavina je dal cak dvjema igrama prek 80%(kaj je pocel piti) i za kraj ovog posta - Hacker ipak dobro procjenjuje igre (osim onoga sa SC)-TA je dobio kolko zasluzuje".
Inače, jedan od najkontroverznijih suradnika koje je Hacker imao, jedini i neponovljivi Damir Rukavina se pridružio sretnoj obitelji na HMH. Damir a.k.a. Edgecrusher je svojom pojavom smirio sve one koje su bili ogorčeni na njega zbog Starcrafta, TA, dodataka za Starcraft, ima još toga. Nakon nekoliko rasprava svi razumni ljudi su se smirili, zakopali sjekiru i čak se dogovarali za neku partiju Warhammera, gdje Damir briljira. Istina, još uvijek se nađe pojedinaca koji ne shvaćaju da je Damir strog i da traži nešto više u igri pa opet sve počne od početka, ali što se može, uvijek će biti takvih. Na odgovore se često znam dobro nasmijati pa tako i na ovaj EmptyHeadov: "Znas sta si ti? Ti si ona vrsta ljudi koj....cekaj :), evo ti slikica.



▲ **Kartica koja je uzdrmala javnost**



Veliku ponudu DVD-a možete naći na DVDBoxOfficeu

Lik si cjepa drva a ti stojis, pardon, sjedis do njega prekrizenih ruku i seres kako bi to trebalo ovako udarit, pa mozda onako, pa on to dobro ne radi, ma joj kako to udaras, drva se ne slazu tako i sl....." Uglavnom, zabava za cijelu obitelj.
Ovaj mjesec dvije najspominjanije igre su bile Shadowman i Tiberian Sun. Nagađa se tko bi mogao recenzirati Tiberian Sun, svi željno očekuju njegov izlazak, a sve ih zanima hoće li ponoviti slavu svojih predaka i pružiti nam dobru zabavu.Vrijeme će pokazati.
Konačno su ljudi počeli davati konstruktivne kritike na časopis Hacker. Osobno bih zahvalio Matiji, koji mi je predložio nekoliko novih ideja. Svi koji se javite i komentirate Hacker dajte i neke ideje, prijedloge, i sami znate da je Hacker jedini časopis s kojim se igra, a svi se želimo igrati što kvalitetnije.
Čini se da se ljudi sve više prebacuju na DVD zato je i ovaj mjesec Patrik dijelio savjete o tom komadu hardvera.Ovomjesečni hint je: DVD kupujte na http://www.dvdboxoffice.com (poštarina se ne plaća). Još malo i DVD će biti sastavni dio svakog računala. DVD bi se trebao lakše udomaćiti na računalima jer mi nismo tako zahtjevni glede snimanja na DVD koliko oni koji namjeravaju zamijeniti svoje VCR uređaje DVD-om.Uostalom, svaki korisnik nema CD snimač pa opet rabi CD.
Kako je Kristina jedini recenzent za kojeg se muški dio (zapravo cijeli HMH) zanima, tako je bilo prijedloga da se slika za... Playboy. Dečki su, za sada, prikupili dosta glasova, ali do 100 treba još dosta. Kristina nam se javila ovaj mjesec postavši tako jedina djevojka koja sudjeluje u raspravama na HMH, na što smo svi ponosni.
Stanje koje vlada na HMH-u bi se moglo otprilike ovako opisati: domaća atmosfera, ugodni ljudi, plus doručak, ručak i večera za cijenu telefonskih impulsa.



▲ **Iskušajte novu tehnologiju**

Moderna tehnologija

Samo nekoliko dana nakon što su se Hackerovci povukli na zasluženi odmor, na HMH je stigao jedan zgodan link koji nudi prikaz nove tehnlologije i moja je preporuka da ga provjerite. Ako ste voljni pogledati što nas čeka u budućnosti, pogledajte što se nudi na http://www.usteda.com/camera



The Mummy

REDATELJ	Stephen Sommers
GLAVNE ULOGE	Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo
TRAJANJE	124 min
ŽANR	avanturistički/akcija/horror



Godine 1719. g. p.n.e. u drevnoj egipatskoj Tebi razotkrivena je zabranjena ljubav između visokog svećenika Imhotepa i faraonove ljubavnice Anck-Su-Namum. Osramoćena, ona si oduzima život, a on iz očaja prkosi bogovima. Kako su bogovi prilično razdražljiva stvorenja, pogotovo iz egipatske mitologije, osudiše ga na vječnu mučenje. Kletva je bačena: njegovo tijelo bit će živo mumificirano do vječnosti, sve dok ne bude pušten iz sarkofaga... Prošlo je gotovo 3 tisuće godina, radnja se fokusira na mlade legionare francuske legije stranaca u 1923. , Rick O'Connela (glumi ga Brendan Fraser poznat nam iz George iz džungle) i Benia, njegovog ljigavog partnera. Za vrijeme borbe slučajno otkrivaju drevnu grobnicu, mjesto vječnog mučenja za nesretnog Imhotepa. Nekoliko godina poslije Rick biva zarobljen i, iskoristivši sveopće ludilo koje je zahvatilo svijet vezano uz potragu za blagom koje je pokopano s Imhotepom, shvati da mu je jedini način preživljavanja pregovarati o lokaciji drevne Imhotepove grobnice. Splet okolnosti dovede ga u društvo prekrasne, no nespretne egiptologinje Evelyn i njenog brata Jonathana. Kreću u potragu za Hamunaputrom, Imhotepovom grobnicom. Na putu se susreću s američkim «lešinarima» čiji je jedini cilj krađa bogatstava iz drevne grobnice. Iako skupina razularenih Amera s lakoćom pobjeđuje gardu koja čuva Imhotepov grob, nisu ni slutili da ih unutra očekuje nešto daleko strašnije... Puštaju Imhotepa na slobodu. On je mumija nevjerojatne snage i sa svim znanjem magije koju je posjedovao kao visoki svećenik. Preostala nekolicina prisiljena je na očajnički potez kako bi spriječila potpunu Imhotepovu regeneraciju i uporabu tijela lijepe Evelyn kao domaćina za dušu Anck-Su-Namum koju mumija želi uskrsnuti. Film je remake filma iz 1932. Veći budžet i bolja tehnologija efekata jamče bolju kvalitetu. Originalni horor pretvoren je u Indiana Jones avanturu. Specijalni efekti su glavni adut filma. Nagradit će vas za strpljenje pravom vizualnom poslasticom koja na pravim mjestima stavlja naglaske u radnji. Sve u svemu, film nije remek- djelo. No, nudi mnogo dobre zabave, napetosti i atraktivnih scena. Zarada u američkim kinima iznosila je preko 100 milijuna $. Od glumaca, zapamtite Brendana Frasera, novo otkriće koje možemo očekivati u sve više filmova!





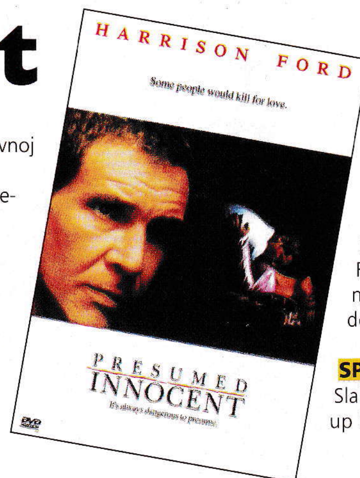




Presumed Innocent

REDATELJ	Alan J. Pakula
GLAVNE ULOGE	Harisson Ford, Raul Julia, Greta Scacchi, Bonnie Bedelia
TRAJANJE	122 min.
TIP DISKA	SS-SL
ZVUK	Dolby Surround
SLIKA	1.85:1
IZDAVAČ	Issa Film & Video / Warner Brothers

Način na koji radi američko zakonodavstvo iznimno je privlačan kameri. Brojni filmovi posvećeni su upravo tomu, pa tako i ovaj. Riječ je o vrsnom trileru s Harissonom Fordom u glavnoj ulozi. On je zamjenik glavnog tužioca. Film počinje ubojstvom njegove mlade suradnice, a poslije se ispostavi da je s njom bio u vezi. Istražujući njenu smrt, na što ga natjera šef, dolazi do nekih uznemirujućih zaključaka. Uskoro pod čudnim okolnostima biva optužen za ubojstvo. Kome može vjerovati? Htjeli bismo mu vjerovati, no tijekom filma postaje pomalo neuvjerljiv, tako da na kraju ni sami ne znate je li kriv ili i zavarava gledatelje. Rasplet slučaja počinje uplitati neke glavonje s političke scene i ulozi postaju veći i veći. Rasplet je u najmanju ruku neočekivan, kao u svakom dobrom trileru...



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Slabo. Interaktivni izbornici i prist-up indeksiranim scenama

6 Days 7 Nights



REDATELJ	*Ivan Reitman*
GLAVNE ULOGE	*Harisson Ford, Anne Heche, David Schwimmer*
TRAJANJE	*108 min.*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*2.35:1*
IZDAVAČ	*Issa Film & Video / Buena Vista*

Nakon takvog tjedna na rajskom otočju i vama bi trebao odmor, vjerujte nam... On je teretni pilot, kojem u životu (više) nije cilj zgrtanje love, nego samo uživanje. Nastanivši se na prekrasnom otočju, na lak način zarađuje dovoljno za život i provode prevozeći robu i ljude s otoka na otok. I dobro mu ide, jer je jedini. Ona je urednica njujorškog časopisa a'la Cosmopolitan, Dazed, gdje vodi mlade i samosvjesne žene kroz život. Ehm, da... Njen zaručnik iz snova svake žene poklanja joj odmor iz snova, tjedan dana na tropskom otočju u turističkom naselju snova. Splet okolnosti i neplanirani radni zadatak tjera našu junakinju Robin Monroe (Anne Heche) na vožnju zrakoplovom s Quinn Harissom (Harisson Ford). Kako to biva, uhvati ih velika oluja, pogodi ih grom i sruše se na otočić nezabilježen na kartama. Kako preživjeti, kako se vratiti u civilizaciju? Dodatni problemčić u svemu tome je što se glavni protagonisti organski ne podnose. Malo pomalo, između njih se normalizira odnos i kada već pomisle da su spašeni, u igru upadaju gusari... 6 dana 7 noći vrijeme je koje Robin i njezin zaručnik (glumi ga Schwimmer poznat vam iz serije Prijatelji) planiraju provesti na otoku snova. Film nema grešaka, ni nekih posebno iritabilnih momenata. Riječ je o uzbudljivom, romantičnom avanturističnom filmu. (Znači svidjet će se i curama...). Pravi način za ubit dosadnu večer u društvu s partnerom...







SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pa, errr, da... Indeksirane scene za izravan pristup određenom dijelu filma i niš' više.

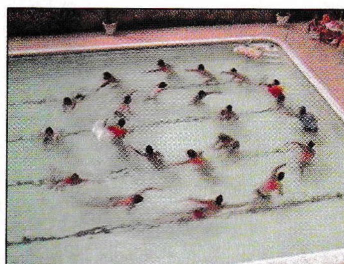
Caddyshack

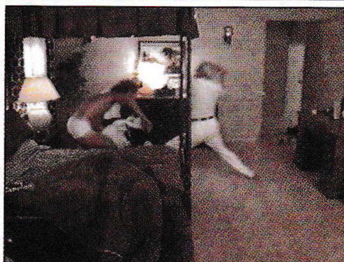


REDATELJ	*Jon Peters*
GLAVNE ULOGE	*Chevy Chase, Rodney Dangerfiels, Bill Murray*
TRAJANJE	*94 min.*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Mono*
SLIKA	*1.85:1*
IZDAVAČ	*Issa Film& Video / Warner Brothers*

Jedna od legendarnih komedija spočetka osamdesetih izašla je na DVD-u. Pripazite na broj glumaca koji su nakon ovog filma postigli iznimnu popularnost, npr. Chevy Chase i Bill Murray. Radnja se odvija u golf klubu Bushwood. Mozaiku najrazličitijih oblika snobovštine priključuje se zdravoseljački odgojen Cherzwik ili tako nekako, bogati građevinar. Centar radnje je mladi Caddy (nosač golf palica) koji želi dobiti stipendiju od golf kluba, i smatra da će mu u tome pomoći ulizivanje stanovitom sucu, jednom od osnivača kluba. Sve kulminira apsurdnim golf turnirom i, naravno, ima sretan završetak. No, cilj filma i nije prosvjetljenje nekakvom dubokom radnjom, nego gegovi koji vas tjeraju na smijeh. Cilj podsmijeha je većinom snobovski stalež, no žalac se dotiče i ostalih. Posebno pripazite na Billa Murraya koji glumi ludog vrtlara u lovu na prepredenu krticu (No, you idiot, you have to killa all the gophers, not golfers!!! - Oh, I can do that too...). Želite li dodatnih informacija o ovom filmu, bacite pogled na: http://www.bushwood.net/shack/shackcentral.htm.





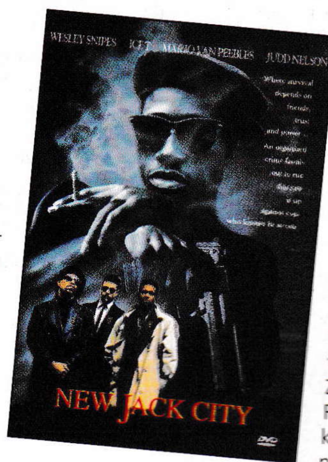


SPECIJALNI SADRŽAJI:
Interaktivni izbornici i pristup scenama. Imajte na umu da je zvuk daleko od punih potencijala DVD-a - MONO.

New Jack City

REDATELJ	*Mario Van Peebles*
GLAVNE ULOGE	*Wesley Snipes, Ice T, Judd Nelson*
TRAJANJE	*96 min.*
TIP DISKA	*SS-SL*
ZVUK	*Dolby Digital 5.1*
SLIKA	*1.85:1*
IZDAVAČ	*Issa Film & Video / Warner Brothers*

New Jack City je legendarni film spočetka devedesetih. Riječ je o odličnom i vjernom portretu događanja u zaboravljenim kvartovima New Yorka. Atmosfera je na visini od samog početka, a počinje uvodom: "You are now about to witness the stren'th of street knowledge."... Odsad pa nadalje, Peeblesov film o gradu droge ne popušta što se napetosti tiče! Gangsteri se uspinju i padaju (mrtvi) kroz cijeli film, zamotani u debele zlatne lančine s golemim privjeskom dolara na kraju. Ne umiru od ruke boga dobrog ukusa s čijim svjetonazorima se itekako kose njihovi ukrasi, nego od ruke svoje braće. Kroz film pratimo uspon jedne bande od uličnog prodavanja droge i muljaže do velikog posla s novom drogom, crackom i zasjedanja na čelo mafije New Yorka. Nova droga nevjerovatno brzo stvara ovisnike, a njima donosi brdo novca (spominju se cifre od milijun dolara zarade na dan). Nasilno se usele u golemu zgradu, gdje ustanovljuju pravu industriju nove droge. Wespey Snipes, vođa bande, postaje nedodirljiv. U borbu protiv njega poslani su policajci Ice-T i Judd Nelson, koji će vrlo oprezno morati razraditi način kako zaustaviti "cash braću". Događaji počinju 1986., u eri kad je glavna vrijednost u New Yorku beskrupulozno zgrtanje bogatstva. No, u podzemlju gradova, da bi se obogatio, moraš krasti, kako to rječito naglašava Snipes u jednoj od ključnih scena filma. Ice T i Judd Nelson glume klasičnu wite cop - black cop kombinaciju nadmudrujući se verbalnim dosjetkama kroz cijeli film da bi na kraju ipak zaključili: "It's not a black thing. It's not a white thing. It's a death thing." Zanimljiv film koji je obilježio svoje razdoblje. Realno portretira ondašnji NY. Dodatna stvar na koju valja pripaziti je odlična glazba koja će se posebice svidjeti ljubiteljima rapa.



SPECIJALNI SADRŽAJI:
Pristup željenim scenama kroz interaktivne izbornike. Iznenađujem sam sebe na koliko sam načina napisao jedno te isto u prijašnjih 10-ak brojeva. Hoćemo više dodatnih sadržaja!!!

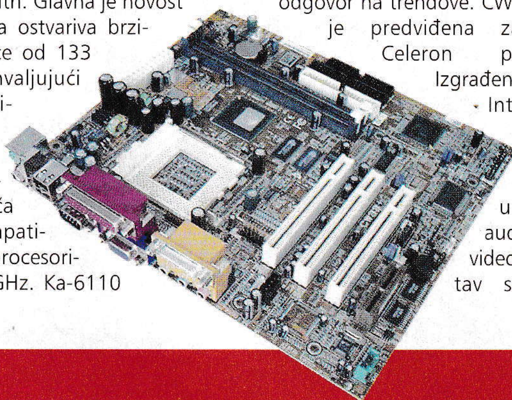
Nova serija matičnih ploča - za svakoga ponešto...

FIC matične ploče

FIC, tvrtka koja je, između ostalog, poznata po doživotnom jamstvu na svoje proizvode izbacila je nekoliko novih matičnih ploča koje nude mnoge zanimljive mogućnosti, Ultra DMA 66, veće brzine sabirnice... Možda upravo među njima nađete onu na kojoj ćete utemeljiti svoje računalo ili ga nadograditi!

KA-6110

Ka-6110 je Slot 1 matična ploča koja podržava Pentium 2, Pentium 3 i Celeron(A) procesore, dok je za uporabu novih PPGA Celerona potrebno kupiti adapter, tzv. Slotket. Matična ploča ima napajanje i oblik prema ATX specifikaciji. Ugrađen Chipset je VIA Apollo Pro 133 & Mobile South. Glavna je novost maksimalna ostvariva brzina na sabirnice od 133 MHz. Zahvaljujući kombinacijama položaja DIP prekidača, ploča jamči kompatibilnost s procesorima do 1 GHz. Ka-6110 ima 1 AGP, 5 PCI i 2 ISA slota. U četiri memorijska slota moguće je smjestiti maksimalno 1 GB memorije. Važna novost je i podrška za Ultra DMA66 hard diskove. Pohvalno je što ćete s pločom dobiti i kabel prijeko potreban za uporabu novog HDD standarda.



PROIZVOD	KA-6110
USTUPIO	Autronic
CIJENA	799 kn
Hacker Club	**720 kn**
ZA	•UDMA 66
PROTIV	•-
DOJAM	Odličan temelj vrhunskog novog računala

CW-33+

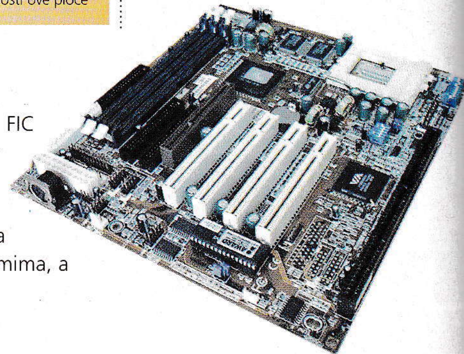
Ploče s visokim brojem integriranih uređaja su u trendu, a ovo je FIC-ov odgovor na trendove. CW-33 ploča je predviđena za PPGA Celeron procesore. Izgrađena je oko Intel 810 chipseta. Na sebi ima ugrađen audio i AGP video podsustav s 4 MB memorije. Ima dva utora za memoriju, 3 PCI slota i 1 AMR slot, što je skraćeni ISA slot. UDMA 66 je standardan na svim novim FIC-ovim pločama. Zgodna je Suspent to RAM funkcija koja računalo iz hibernacije diže instantno bez švrljanja po hardu i uvelike smanjuje potrošnju energije.

PROIZVOD	CW-33+
USTUPIO	Autronic
CIJENA	Nazvati!
ZA	•odličan temelj skromnije konfiguracije
PROTIV	•ugrađena grafička sprječava dogradnju računala temeljenog na ovoj ploči kvalitetnim AGP 3D ubrzivačem
DOJAM	Dobro promislite prije kupnje ove ploče, da ne biste naknadno kupovali zvučnu i PCI 3D ubrzivač i time platili neiskorištene mogućnosti ove ploče

VA-503A

Ova ploča dokazuje da FIC misli i na korisnike Super Socket 7 procesora. Nekoć je neprikosnoveni vladar tih područja bio Intel sa svojim Pentiumima, a poslije ga je ostavio AMD-u koji je produžio život ovom procesorskom sučelju iznad svih očekivanja. Čini se da je Intelova odluka o napuštanju Socket sedmice bila pomalo nepromišljena. Ploča je utemeljena na VIA Apollo MVP3 & Super South chipsetu. U sebi krije 1 MB L2 Cache memorije. Podržava sve moguće Socket 7 procesore. Predviđena je za Baby AT kućišta. Podržava UDMA 66, AGP te 66/100 MHz sabirnicu. Izvadivši je iz kutije, spremna je za uporabu USB i PS/2 sučelja.

PROIZVOD	VA-503A
USTUPIO	Autronic
CIJENA	799 kn
Hacker Club	**720 kn**
ZA	•sve moderne stvarčice na Socket 7 ploči
PROTIV	•-
DOJAM	Odlična Socket 7 ploča. Nažalost, Socketu 7 su dani odbrojani...



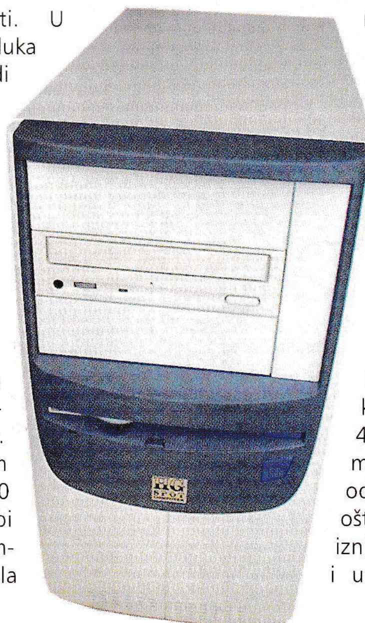
I ovaj smo mjesec birali za vas

KONFIGURACIJA MJESECA

HG Spot Celeron 433

Svaki mjesec obilazimo trgovine osobnih računala tragajući neumorno za jednom ili dvjema konfiguracijama prilagođenim potrebama igrača. Ovaj je mjesec izbor pao na CeleronA 433.

Cijelo smo računalo dobili u Taurus ATX midi toweru pomalo neobičnog i atraktivnog dizajna koje se hvali kvalitetnim 235W napajanjem (uobičajeno 200W). Kućište je nekoliko centimetara šire od klasičnog MIDI towera. Zgodan plavi detalj razlikuje ga od mora ostalih na tržištu. Modularnog je dizajna, tako da je za pristupanje unutrašnjosti računala dovoljno odviti dva vijka i maknuti lim s jedne strane kućišta. Računalo je utemeljeno na QDI-evoj BrilliantX matičnoj ploči koja je pak izgrađena oko Intelovog i440BX chipseta. BIOS je Awardov. Zgodna stvar je podešavanje brzine procesora iz BIOS-a bez potrebe za otvaranjem računala. Kao što smo u uvodu spomenuli, radna snaga koja pogoni ovu konfiguraciju je PPGA 370 CeleronA na 433 MHz utaknut u slotket jer je matična ploča Slot 1 dizajna. Količina memorije u računalu dovoljna je za većinu potreba, a opet ne udara previše po novčaniku – 64 MB. Kako je ipak riječ o igraćkoj konfiguraciji, na 3D akceleratoru se ne može štedjeti. Ovdje je izabran Voodoo 3 3000, i to pomalo poseban. Pročitajte poslije zašto. Da bi se postigla konkurentna cijena, negdje se moralo štedjeti. U ovom slučaju odluka je pala na tvrdi disk. Riječ je o ekonomičnom Western Digitalovom modelu od 4,3 GB. Iako je ovo trenutačno najslabiji trkač iz WD-ove ergele, i on podržava UDMA 66 način prijenosa podataka. Vrti se klasičnom brzinom od 5400 rpm, a na sebi ima međuspremnik od pola megabajta. Kod odabira CD čitača, izbor je pao na Teacov 32x ATAPI. Iz prijašnjeg iskustva s ovim uređajem, sa sigurnošću možemo reći da je riječ o jednom od najboljih CD čitača na tržištu koji često prestiže i 40x i u nazivu brže modele! Uređaj odlično čita sa oštećenih medija, a iznimnim se pokazao i u audioekstrakciji.



Logitech za ljubitelje vožnje

LOGITECH Wingman Formula

PROIZVOĐAČ	Logitech
USTUPIO	HG-Spot (tel. 6637-666)
CIJENA	950 kn
ZA	•kvaliteta izrade, preciznost
PROTIV	•cijena
DOJAM	Odličan volan, ali pomalo paprene cijene. Ipak, još uvijek je znatno jeftiniji nego FF model, a kvaliteta se uvijek plaća.

Serija Wingman ne sastoji se samo od letačkih pomagala o kojima također možete čitati u ovom broju, tu je i jedan volan - kvalitetan, dodali bismo

Logitech Wingman Formula klasičan je analogni volan, tj. bez Force Feedback podrške. Volan je trokrak, manjeg radijusa nego onaj kod osobnih automobila, baš kao kod formule. Na prvi pogled izgleda gotovo identično odličnom Microsoftovom Force Feedback modelu. Ugradnja je iznimno brza zahvaljujući dvjema stezaljkama na volanu. Koncipirane su tako da ćete volan moći pričvrstiti i na deblje stolove. Snaga opruge volana je izvrsno pogođena. Volan ima hod od kojih 180 stupnjeva, a što se više približavate granicama, progresivno raste sila otpora što vam je on pruža. Volan se sam centrira. Mehanizam je iznimno precizan i tih. Inače, jezgra volana (osovina i glavni mehanizam) su željezni, što jamči trajnost. Volan je vrlo ugodan za držanje i upravljanje. Čak je ugodniji od onog u mom automobilu. Presvučen je kvalitetnom gumom čiji fini reljef sprječava proklizavanje. Na mjestima gdje valja držati ruke (čuveni 15 do 3 ili, kako ga neki nazivaju, 10 do 2 položaj, analogno položaju kazaljki na satu.) nalaze se udubljenja u koja će vam ruke savršeno sjesti.Od 6 programabilnih gumba, četiri su na kolu volana, a dva su namijenjena tiptronic mijenjanju brzina.



Joystick se na računalo spaja preko klasičnog 15- pinskog gameporta. Pripazite, volan neće raditi ne instalirate li njegove upravljačke programe. Uz volan dolaze i pedale koje vam, zahvaljujući brojnim gumenim nožicama, neće kliziti po podu ni za najsilovitijih stiskanja po njima. Zgodan element je mjesto za odmor lijeve noge, kakvo postoji u mnogim automobilima. Baš kao i kod pravog automobila, gas ima veći hod od kočnice i pruža manji otpor. Velika pohvala proizvođaču bundlea. Uz volan ćete dobiti i dvije originalne igre kojima je već fino narasla brada, no još su uvijek vrlo zgodne za zaigrati, prošlogodišnji Motorhead i Ubisoftovu Formula 1 Simulation.

PROIZVOĐAČ	razni
USTUPIO	HG-Spot
CIJENA	5691 kn
ZA	•konfiguracija kalibrirana na brzinu
PROTIV	•mali hard, nema modema
DOJAM	Ako spadate među igrače koji ne moraju imati stalno instalirano 20 igara i dovoljno vam je 4,3 GB diska, ova kombinacija komponenti će iznimno kvalitetno zavrtjeti što god joj bacili u zube.

Za reprodukciju glazbe pobrinut će se najjeftinija, ali ipak vrlo kvalitetna Creative Labs zvučna kartica SB64 PCI. Novi driveri i na ovoj kartici pružaju podršku za EAX, doduše, malo lažnu, samo za dva kanala, za koliko je kartica fizički sposobna.

Moram priznati da smo ostali iznenađeni ugledavši Voodoo 3 karticu. Naime, njezin proizvođač je Asus ?!? (tako barem piše na CD-u s driverima), što nas je nemalo začudilo jer smo prije nekoliko tjedana vodili burne rasprave protiv nekoga tko je spomenuo kako i Asus ima Voodoo 3 temeljenu karticu. Znamo da ekskluzivno pravo na prodaju i distribuciju svih Voodoo 3 kartica ima njihov proizvođač, 3Dfx, tj. STB Systems. Čini se da je Asusu učinjen ovaj ustupak (od kojeg će imati koristi i Asus i 3Dfx, sigurni smo...) kako bi se 3Dfx proširio i na tržišta na kojem ga prije nije bilo, a Asus je. Ili su pak STB-ovi proizvodni kapaciteti bili manji od traženih pa se moralo potražiti strateškog partnera. Nikada nećemo saznati. Znamo samo da je kartica po performansama i cijeni identična klasičnoj Voodoo 3 3000 kartici, a jedina je razlika izostanak TV izlaza na inačici koja nosi Asusovo ime.



O.K., kako sve to radi u stvarnom svijetu? Već na prvi pogled vidljivo je da je naglasak na odličnim performansama koje ova konfiguracija postiže u igrama zahvaljujući iznimno brzoj grafičkoj i procesoru. Kako cijena ne bi dosegla astronomsku visinu, moralo se štedjeti na tvrdom disku, što je više manjak komfora nego udarac na brzinu računala. Iako je CD nazivno 32x, uvjeravamo vas da ćete s ovim Teacovim čitačem proći bolje nego s većinom 40x čitača, tu se nije štedjelo. Modema nema. Znači, planirajte dodatni trošak u najskorije vrijeme!

Imajte na umu i ovo: odlučite li se na kupnju ove konfiguracije, trebat će vam barem još 2000 kuna za monitor, miša, tipkovnicu, joystick i zvučnike, koji nisu uračunati u cijenu. U igrama konfiguracija radi kao zvijer. Sve trenutačne igre moguće je igrati u 1024x768 ili većoj rezoluciji uz maksimalne detalje! Fascinantno je koliko se brzina kompjutora povećala posljednjih godinu dana.

Za sve speed junkie...

Pioneer 6x DVD

PROIZVOĐAČ	Pioneer
USTUPIO	Info Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	1134 kn
Za članove Hacker Cluba	**987 kn** (148 kuna jeftinije)
ZA	• brzina • audioekstrakcija.
PROTIV	• nema digitalni audioizlaz.
DOJAM	Izvrstan CD/DVD čitač. Vrhunska brzina čitanja DVD-a bez kompromisa kada je riječ o čitanju CD-a ili audioekstrakciji.

Povijest se ponavlja. Proizvođači optičkih čitača s DVD pogonima nastavljaju trend rasta maksimalne brzine čitanja, baš kao što je slučaj bio s CD čitačima. Najnoviji izdanak tehnologije je Pioneerov 32x/6x čitač maksimalne teoretske brzine prijenosa s DVD-a veće od 8 MB/s!

Već pri prvom pogledu na Pioneerov čitač naslućuje se da je proizvođač nekonvencionalnim dizajnom želio poručiti da je riječ o nečem posebnom. CD/DVD-i se u uređaj stavljaju pomoću posebnog mehanizma koji ih uvuče u utrobu čitača. Nema više ladice podložne trganju koja će nakon toga poslužiti kao stalak za šalice (istinita anegdota). Zahvaljujući kvalitetnoj spužvastoj metlici na mjestu gdje ubacujete medije, isti se čiste od prašine kada ih ubacujete/izbacujete iz drivea. Nezgodno je jedino što kad, primjerice, nestane struje, CD zaglavi unutra i ne možete nikako do njega. Na prednjoj ploči uređaja nalazimo izlaz i potenciometar glasnoće za slušalice te eject tipku. Na stražnjoj strani nalazimo samo analogni izlaz za CD-audio. Po performansama se uređaj može mjeriti s najboljim CD/DVD čitačima. Pioneer CD-e neće nikada čitati brzinom manjom od 15,5x, dok će na izvanjskim trakama CD-a postizati čak i veću brzinu od referentnih 32x (33,53x). Ostali smo iznenađeni odličnim performansama audioekstrakcije (nikada ispod 10x) i brzinom pristupa podacima. Čitač spajate na računalo preko IDE sučelja, a u sebi ima ugrađen međuspremnik od pola megabajta (512 kb) koji poboljšava performanse čitanja.



REZULTATI TESTIRANJA:

TESTIRANO PROGRAMOM CD SPEED 99 0,41 (COME.TO/CDSPEED), A AUDIOEKSTRAKCIJA PROGRAMOM WINDAC 1,48.

	REFERENTNI :TEAC CD-R56S-4 (24X)	TESTIRANI: PIONEER 103S (32X)
PRIJENOS PODATAKA MAX	23,79x (3570 KB/S)	33,53x (5030 KB/S)
PRIJENOS PODATAKA MIN	10,77x (1616 KB/S)	15,51x (2327 KB/S)
PRIJENOS PODATAKA PROSJEK	18,7x (2805 KB/S)	25,53x (3830 KB/S)
AUDIOEKSTRAKCIJA	8-16x (1200-2400 KB/S)	10-12x (1500-1800 KBS/S)
VRIJEME TRAŽENJA (NASUMCE/ODREĐENO)	117MS/161MS	82MS/125MS

Vrijeme je za novi hard...

IBM Deskstar 16,8 GB

PROIZVOĐAČ	IBM
USTUPIO	Autronic
CIJENA	1512 kn
Hacker Club	**1361 kn**
ZA	• kapacitet, cijena
PROTIV	• ne podržava Ultra Ata/66
DOJAM	Najbolji Ultra Ata/33 tvrdi disk na tržištu

Posljednjih se mjeseci na tržištu pojavila lepeza tvrdih diskova, pogotovo posljednjih 90-ak dana. Kako su 20- gigabajtni hardovi još uvijek papreno skupi, nameće se pitanje što se najviše isplati kupiti. IBM od gotovo 17 GB čini nam se pravim izborom, poglavito zbog cijene...

Tvrdi disk nema toliki utjecaj na brzinu konfiguracije kao, primjerice, procesor ili grafička kartica. Razlike među hardovima u brzini nisu drastične, veća je razlika između fragmentiranog i nefragmentiranog diska po performansama nego kod nekog brzog i nekog nešto sporijeg po benchmarkima. Imate li manje od 128 MB memorije, znajte da će hard disk biti skladište virtualne memorije i kao takav češće u uporabi. Tvrdi disk vrti se brzinom od 5400 rpm, kao većina modela na tržištu. U radu je nešto glasniji od 10,1 i 6,4 GB modela, ali to nadoknađuje nešto većom brzinom. Inače, čini se, da je ovo posljednji u seriji DTTA, koja je obilježila lanjsku godinu po broju prodanih uređaja ali je pomalo gazi vrijeme jer radi po Ultra ATA/33 specifikaciji. Iako većina matičnih i ne podržava novi standard Ultra ATA/66, osim onih koje su se na tržištu pojavile u najskorije vrijeme, riječ je o važnom psihološkom čimbeniku pri kupnji harda... Nova serija tvrdih diskova što ih IBM izbacuje na tržište u prefiksu imena nosi oznaku DJNA, imaju podršku za Ultra Ata/66 te čak 2 MB buffera na disku (testirani disk ima međuspremnik od 512 kb). Ponuđene veličine variraju od 9,1 do 25 GB, dok je brzina okretanja 5400 ili 7200 rpm. Riječ je o modelima koji će sigurno obilježiti sljedeće razdoblje!



Imajte na umu

Nekoliko savjeta da bi vam tvrdi disk radio brže. Prvo, pobrinite se da je hard sam na IDEo kanalu, a CD-rom i eventualno ZIP stavite na sekundarni IDE1 kanal. Defragmentirajte tvrdi disk barem jednom u dva tjedna, najbolje preko noći. Preformatirajte disk na Fat32 datotečni standard, ako već nije. Imajte fiksni swap file da bi se disk manje fragmentirao.

Injekcija snage računalima bez AGP-a...

Voodoo 3 2000 PCI

PROIZVOĐAČ	3Dfx (STB Systems)
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	1108 kn
Za članove Hacker Cluba	**964 kn** (114 kn jeftinije)
ZA	•brzina 2D/3D
PROTIV	-
DOJAM	Odličan izbor za one sa slabijim računalima bez AGP sučelja ili one koji žele nadograditi računalo temeljeno na matičnoj ploči s ugrađenim 2D/3D AGP akceleratorom

Prošlo je nekoliko mjeseci od premijere novih 3D kartica i zaključci su zanimljivi. G400, TNT2 i Savage4 čipovi šišaju 3Dfx-ov Voodoo 3 u mnogo čemu. AGP podrška, 32 bitna boja, specijalne dodatne mogućnosti (anizotropno filtriranje, enviromental bump-mapping, itd.). Zašto je onda Voodoo 3 diljem svijeta još uvijek na vrhu?

Sasvim suprotna tvrdnji iz uvodnog dijela teksta su izvješća sa svjetskih tržišta. Npr. u Americi Voodoo 3 zauzima prva dva mjesta na tablici najprodavanijih grafiekih kartica proteklih mjeseci. Ekipa u 3Dfx-u pokazala se daleko boljim tržišnim stratezima nego se to činilo na prvi pogled. Voodoo 3 posljednji je izdanak Voodoo graphics tehnologije kakvu poznajemo još od prvih Monsterica i Orchidica. Voodoo 4 će biti taj koji će se upustiti u borbu s ostalim proizvođačima hardvera s novim mogućnostima (zapamtite pojam T-buffer, o njemu ćete još mnogo čitati), dok je Voodoo 3 već izborio pobjedu. Siguran sam da ovo kod mnogih izaziva zbunjenost, no više je razloga za takav razvoj događaja. Glavni je sigurno je iznimna brzina Voodoo 3 kartica (prestižu TNT2 i G400 u benchmark programima, čak i najslabija 2000 verzija).



Posljednja u seriji V3 kartica na tržištu pojavila se PCI inačica najslabije verzije 2000. Ciljana publika ovog komada hardvera su vlasnici slabijih računala bez AGP podrške i vlasnici računala izgrađenih oko matičnih ploča s integriranom AGP karticom nezadovoljavajućih 3D performansi. PCI/AGP sučelje ne donosi ovoj kartici neke prednosti jer Voodoo Graphics serija kartica ionako nije projektirana da iskoristi prednosti AGP-a (brza izmjena tekstura na relaciji glavna-video memorija). Ova kartica apsolutno nema konkurencije u ciljanom dijelu tržišta, a iznimno dobro se drži i u usporedbi s najbržim videokarticama današnjice. Izvjesno je da brža kartica s PCI podrškom nikad neće biti napravljena.

REZULTATI TESTIRANJA:

REFERENTNO RAČUNALO: CELERON 400A, 128 MB, 10,1 GB IBM TITAN 5400, ASUS P2B (REV 1008), TEAC 24X CD ČITAČ, SOUNDBLASTER LIVE VALUE!, WINDOWS 98 + SERVICE PACK

(1024x768)

Voodoo 3 2000 PCI 3D Mark 16bpp	3107
Matrox G400 3D Mark 16bpp	3054

Usporedba, 1024x768, 3D Mark, 16 bpp:

Prema 3D Mark 99 Maxu, brzina Voodoo 3 2000 PCI iznosi **101,7 %** brzine Matrox G400 kartice

Prenosivost za najzahtjevnije...

IOMEGA JAZ 2 GB

PROIZVOĐAČ	IOMEGA
USTUPIO	JAZ 2GB
CIJENA	Info Gama (tel. 3098-302)
Hacker Club	3280,47 kn
	2854 kn
SCSI kont. Tekram	364 **(317)** kn
JAZ medij 2GB	891 **(776)** kn
ZA	•brzina, tih rad, izgled
PROTIV	•cijena
DOJAM	U svakom slučaju, odličan uređaj, no preskup i premalo rasprostranjen u našem podneblju

Iomega je svojedobno napravila boom na tržištu izbacivši ZIP diskete. Nedugo potom pojavio se JAZ, a nedavno mu je kapacitet udvostručen. Tražite li odličan prijenosni medij ili želite uvelike poboljšati izgled radnog stola, onda svakako u uži izbor uvrstite novi Iomegin Jaz.

IOMEGA je američka tvrtka koja je tržišni proboj ostvarila plasmanom uređaja koji su trebali zamijeniti stare, olinjale 3,5'' 1,44 MB disketne jedinice. Novi medij zvao se ZIP, a na nj je moglo stati 100 MB podataka. Za potrebe prijenosa podataka u uredništvu, ZIP se pokazao nezamjenjivim alatom. Za one malo zahtjevnije, i nešto dubljeg džepa, Iomega također nudi rješenje: JAZ diskove, u najnovijoj inačici s 2 GB prostora, brzine prijenosa usporedive s čvrstim diskovima i SCSI sučeljem. Iako mnogima instalacija SCSI uređaja kakav je Jaz predstavlja noćnu moru, uvjeravamo vas, ništa lakše. Testirali smo ga s Tekramovom PCI SCSI-2 karticom na čiji smo eksterni 50-pinski konektor spojili JAZ drive. Windows 98 sami su prepoznali uređaj i nakon minutu-dvije, koliko je trajalo podizanje *prozora,* sve je bilo spremno za rad. A on je s Jazom doista ugodan. Medij veličine diskete i debljine dvije, na koji stane čak 1400 puta više podataka, a zapisuje ih i čita više nego stotinu puta brže od stare klasične diskete. Jaz je idealan medij za backup i prijenos podataka, tj. bio bi da nije njegove paprene cijene. Brzina zapisivanja podataka na Jaz je iznenađujuće velika, konstantnih 1,5 do 2 MB /s. Brzina čitanja je još veća, kakvih 4-5 MB/s. Osjećaj rada s Jazom identičan je radu s još jednim dodatnim čvrstim diskom. Na nj možete instalirati programe i igrice te stavljati zahtjevne multimedijalne datoteke, poput nekomprimiranog zvuka i videa. Šteta što sam Jaz Drive, jedan medij i SCSI kontroler stoji kao dva 20 GB tvrda diska i pripadajuće im ladice za prenošenje...



Tri asa iz Logitechova rukava...

Logitech Wingman igraći kontroleri

Joystick je osnovno pomagalo svakog ozbiljnijeg igrača. Neki žanrovi su gotovo nezamislivi za igranje bez njega. Praksa pokazuje da kod joysticka vrijedi isto pravilo kao i kod ostalih uređaja kojima unosimo informacije u računalo – ne isplati se kupiti uređaj loše kvalitete! Logitech, tvrtka poznata po kvalitetnim miševima predstavila je seriju joysticka srednje i više klase, i primjerene cijene

WINGMAN

Test Logitechovih joysticka započeli smo s temeljnim modelom jednostavnog imena koje nosi i cijela serija, Wingman. Joystick je utemeljen na čvrstoj bazi čija robusnost odbacuje potrebu za zračnim držačima jer istoj svrsi služe gumene nožice. Palica je vrlo ugodna za držanje, pogotovo za one s većom šakom. Građena je tako da ni nakon dužeg igranja ne umara ruku.



Ovo je postignuto posebnim površinama koje služe kao uporište za ruku, tako da ne morate trošiti vlastitu snagu. Joystick ima dva gumba, jedan za kažiprst, a drugi za palac. Gumeni su, što ih čini daleko ugodnijima za uporabu od klasičnih, plastičnih – veće je trenje između prsta i površine gumba. Na bazi uređaja smješteni su kotačići za ručnu kalibraciju x i y osi joysticka, po potrebi i za vrijeme igranja. Tu je i kontrola potiska koju će znati cijeniti ljubitelji simulacija leta. Da je riječ o uređaju slabije kvalitete nego što su ostala dva testirana, osjetili smo čim smo ga uzeli u ruku. Naime, mnogo je lakše pomicati palicu izravno po X i Y osima, nego u ostalim smjerovima, što zamara kada su potrebni precizni pokreti karakteristični za dogfight situacije u simulacijama leta. Joystick podržava igranje starih igara iz DOS-a, kao i novih iz Windowsa, a na računalo se spaja preko klasičnog 15-pinskog gameporta. Šlag na tortu bit će igra koja dolazi zajedno s joystickom (riječ je o Warbirdsima, popularnoj multiplayer simulaciji leta), kao i 5 sati besplatnog Internet igranja.

PROIZVOD	Wingman
USTUPIO	HG-Spot
CIJENA	230 kn
ZA	• radi svoj posao
PROTIV	• nepreciznij od ostalih u seriji
DOJAM	Jednostavan joystick za povremene igrače, cijene primjerene mogućnostima

WINGMAN EXTREME DIGITAL

Wingman Extreme Digital model je namijenjen nešto ambicioznijim igračima. Teška i velika baza joysticka čvrsto prijanja za stol gumenim nožicama. Palica je dizajnirana slično prethodnom modelu, i iznimno je ugodna za ruku. 6 programabilnih gumba zadovoljit će većinu igrača. Kao i kod prethodnih modela, presvučeni su gumom, tako da odlično prijanjaju za prste. Za napredne letače, tu je 4-strani hat switch. Precizna kontrola potiska u simulacijama leta omogućena je odličnom gumenom polugicom. Primivši joystick u ruku, vidljivo je da je kontrolni mehanizam daleko precizniji nego li onaj kod prethodnog modela. Sila kojom se joystick opire vašoj ruci identična je na koju ga god stranu vukli, što omogućava iznimno preciznu kontrolu. Za razliku od prethodnog modela, s ovim dolazi i kontrolni program kojim je lako moguće maksimalno

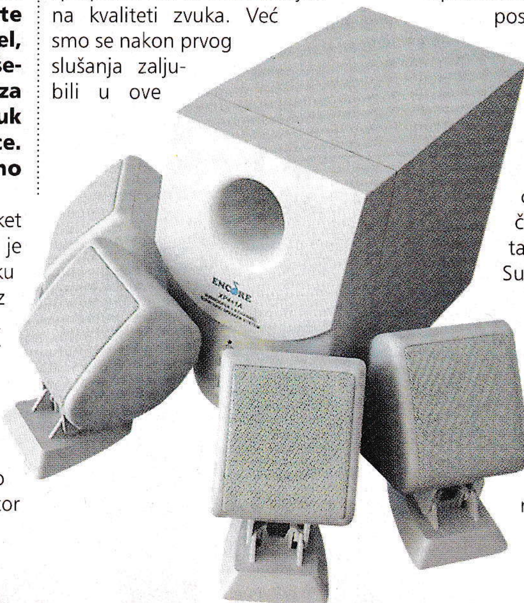


4.1 kanala? Ne baš...

Encore 4.1 zvučnički sustav

Kupili ste Soundblaster Live! ili neku sličnu zvučnu 3D ubrzivačku karticu i tražite dobar 4.1 kanalski zvučnički sustav. Naravno, i jeftin. Čim ste ugledali Encoreov top model, pomislili ste kako je to rješenje svih vaših nastojanja za imerziju u 4-kanalski 3D zvuk iz vaše nove zvučne kartice. Kako ćete li se samo razočarati...

Naime, iako se Encoreov paket hvali kako ima 4.1 kanal, riječ je zapravo o pseudosurround zvuku što ga ovi zvučnici stvaraju iz klasičnog stereo signala. Znači, ništa od spajanja na Live!, Monster sound 300 MX ili neku sličnu zvjerku. I to su, zapravo, sve zamjerke ovom zvučničkom sustavu. Cijeli se komplet sastoji od subwoofera u koji je ugrađeno pojačalo za satelite i sub, generator surround signala i četiri identična satelita (koaksijalni jednosustavski zvučnici). Subwoofer, začudo, nije plastični, nego drveni, tj. od iverice i šperploče, što se itekako osjeti na kvaliteti zvuka. Već smo se nakon prvog slušanja zaljubili u ove zvučnike. Dakako, imaju oni i svojih mana, no za manje od petsto kuna teško da ćete naći išta bolje! Zvuk je iznimno topao zahvaljujući subu koji reproducira i najdublje basove. Iako postiže efekt trešnje stana, malo više preciznosti i brzine u basu ne bi mu škodilo no, za to je potrebna i veća snaga pojačala, što za sobom vuče, naravno, i višu cijenu. Visoki su prilično čisti, i cijeli je zvučni spektar prilično dobro povezan. Surround efekt što ga zvučnici stvaraju je zadovoljavajući, daleko bolji nego na stereo sustavu koji se prodaje za cijenu Encore 4,1 paketa. Sve u svemu, cijeli je sustav iznimno ugodan za slušanje, bilo da je riječ o pozadinskoj glazbi, pucnjavi u igrama ili zvučnim efektima u filmu gledanom preko DVD-a. Inače, PMPO (Peak Music Power Output) snaga sustava je , errr, 880 W. Daleko je vjerojatnije da je to 8,8W a ne 880W. PMPO je marketinški trik više nego išta drugo. Eh, da, imamo još jednu zamjerku. Naime, sve kontrole (glasnoće, snaga suba, paljenje surround zvučnika) su na subwooferu koji je nerijetko ispod stola ili na nekom nepristupačnom mjestu. Proizvođač se zgodno dosjetio kako vas natjerati da svaki put ugasite zvučnike. Naime, kad su upaljeni, na subu gori crvena lampica dovoljnim intenzitetom da vam rasvijetli pola stana pa vi zaspite ako možete...



PROIZVOĐAČ	Encore
USTUPIO	HG-SPOT (tel. 01/663 76 66)
CIJENA	480 kn
ZA	• kvaliteta zvuka, cijena
PROTIV	• četiri kanala koja to nisu, kontrole na subwooferu
DOJAM	Zanimljiv i omjerom cijene i isporučenog zvuka, iznimno primamljiv zvučnički komplet

iskonfigurirati kontroler prema vašim potrebama i željama. I ovaj joystick spaja se na računalo preko klasičnog 15- pinskog gameporta. Ni nakon višesatnog igranja nismo ovom joysticku uspjeli naći neku manu. Dakako, i s njim ćete dobiti Warbirdse i 5 besplatnih sati igranja na Internetu.

PROIZVOD	Wingman Extreme Digital
USTUPIO	HG-Spot
CIJENA	400 kn
ZA	•kvalitetan i precizan
PROTIV	•-
DOJAM	Za one malo ambicioznije

*joysticke smo testirali igrajući **NFS 4: Road Challenge i DEMO Descent Frespacea 2**

WINGMAN INTERCEPTOR

Za kraj, po običaju, čuvamo najbolji model. Vrhunski u Wingman seriji, Interceptor. Baza ovog modela je robusnija i veća od ostalih. Element koji ulijeva strahopoštovanje je nazubljena siva plastika na lijevoj i desnoj strani baze uređaja. Oblik palice je identičan kao i kod ostalih dvaju modela, i iznimno ugodan za uporabu. Ovaj mamut od igraćeg kontrolera ima devet programabilnih gumba i čak tri 4-strana hat prekidača!!! Kao i uz prethodni model, i uz ovaj dolazi kontrolni program Logitech Wingman Profiler, nužan za optimalno iskorištavanje brojnih funkcija što ih nudi ovaj uređaj. Za kontrolu potiska uzeta je gumena polugica iz prethodnog modela. Od gumba, četiri su na bazi, a ostali na palici joysticka. Svi su presvučeni gumom radi boljeg «gripa». Palica je vrlo precizna i još kvalitetnija od one u Extreme Digital modelu. Osim uobičajenih uređaja za ovu seriju, bundliranih Warbirdsa, tu je i odličan DID-ov F22 Air Dominance Fighter. Kao šlag na tortu bit će prave aluminijske pločice (dog-tags) koje u vojskama služe za identifikaciju ljudstva. Zgodan završni detalj za vrhunski uređaj...

PROIZVOD	Wingman Interceptor
USTUPIO	HG-Spot
CIJENA	500 kn
ZA	•bundle, brojnost funkcija, kvaliteta izrade
PROTIV	•-
DOJAM	Najjači u seriji. Sljedeća stuba je FF podška...

Isplati li se platiti više za dodatnu memoriju?

Matrox Millenium G400 32 MB

Po vašim reakcijama na prošlomjesečni opis tada ultravruće nove Matroxice, zaključili smo da su nove Matroxove kartice vrlo tražene na domaćem tržištu. Čini se da su konkurenciji nedostižna kvaliteta prikaza i odlične performanse, iako ne najbolje u klasi, mnoge natjerale da svoju zastarjelu grafičku karticu zamijene novom, made in Canada.

Nije dugo trebalo, a već se na tržištu pojavila inačica kartice s 32 MB memorije raspodijeljene na osam čipova brzine 6 ns. Kao i kod slabijeg modela, riječ je o skupljem i bržem SGRAM-u. Tvornički, memorija kartice kuca na 166 MHz, dok sam čip radi brzinom od 125 MHz. Performanse je moguće povećati povećavanjem tih vrijednosti različitim programčićima (trenutačno nam je favorit Powerstrip GX Performance Tuner). Očekujte desetak 10% veću brzinu, ali i daleko manju stabilnost sustava. U većini slučajeva, kartica je po performansama ili identična svojoj slabijoj sestri ili unutar 5% udaljena od nje. Najveći skok u performansama dogodio se u brzini 3D prikaza gdje se rabe iznimno velike teksture. U dijelu testa gdje se rabe teksture od 16 i 32 MB Matrox je potpuno dotukao konkurenciju. Kartice kao Voodoo 3 3000 i Riva TNT2 Ultra bile su do dvostruko sporije od Matroxice s 32 MB. Razlika među dvjema Matroxicama (16 i 32 MB) iznosila je 15, tj. 35 fpsa više kod testa s teksturom od 32 MB. Na vama je da procijenite isplati li se radi dodatne brzine u scenama s golemom količinom tekstura davati više novca. Zapanjila nas je količina plavih zastavica koje je ova Matroxica dobila u 3D Marku (plava zastavica znači najbolji rezultat od svih uspoređivanih, a crvena najgori). Većina ih se nalazila u testovima propusnosti, engl fill rate. Matroxica je, naime, najbolja u deset od 28 kategorija u kojima 3D Mark testira grafičke kartice u konkurenciji od pedesetak grafičkih kartica koje smo testirali pomoću ovog odličnog benchmark programa.



PROIZVOĐAČ	Matrox
USTUPIO	Autronic (tel.)
CIJENA	1630 kn
Hacker Club	**1467 kn**
ZA	•kvaliteta, brzina, cijena
PROTIV	•Open GL bi mogao biti bolji
DOJAM	Trenutačno najjača dostupna inačica najpopularnije grafičke kartice na domaćem tržištu

REZULTATI TESTIRANJA:

TESTIRANO NA: CELERON 400A, 128 MB MEMORIJE, ASUS P2B

3D MARKS 16 BPP	3D MARKS 32 BPP	16 MB TEKSTURA (FPS)	32 MB TEKSTURA (FPS)	
MILLENIUM G400 16 MB	3054	3048	50,2	30,7
MILLENIUM G400 32 MB	3082	3081	86,2	48,1
ASUS V3800 TNT2 ULTRA 32 MB	2988	2831	21,9	16,6

*ASUSOV IZNIMNO NIZAK SKOR VALJA ZAHVALITI LOŠIM DRIVERIMA. DA JE TNT2(ULTRA) SPOSOBNA ZA MNOGO VIŠE, POKAZUJE DIAMOND VIPER V770 32 MB S 51,9 U KATEGORIJI OD 16 MB I 31,4 FPS KOD 32 MB.

NVidia TNT2 M64. A što je to?

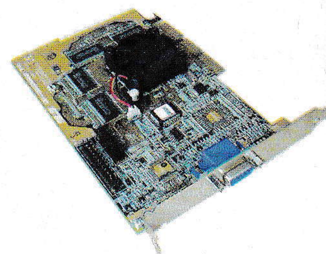
Asus V3800 Magic

PROIZVOĐAČ	Asus
USTUPIO	HG-Spot
CIJENA	Nazvati!
ZA	• cijena?, 2D slika
PROTIV	• podbačaj u 3D Mark Maxu
DOJAM	Najslabija TNT2 kartica dosad, po našim testiranjima. Izvući će je jedino niska cijena.

Pred nama je najjeftinija iz serija TNT2 kartica, temeljena na ponešto okljaštrenom TNT2 procesoru, imena M64. Kako se to odrazilo na performanse same kartice, i je li ostala konkurentna?

Na testiranje nam je stigla još jedna iz povelike Asusove V3800 serije TNT2 temeljenih kartica. Već iz imena V3800 Magic može se naslutiti da netko tu neće baš najbolje proći. Riječ je o TNT2 kartici na kojoj su različitim trikovima ušteđeni određeni novci (npr., slabiji DAC itd.). Ima popriličnu količinu memorije, 32 MB. Riječ je, naravno, o jeftinijem SDRAM-u koji pouzdano radi do 150 MHz, a daljnje overclockanje ide na vaš rizik. Postoji verzija ove kartice s TV izlazom, no testirana je bila potpuno gola. Za minimaliste koji traže samo performanse. Aktivni hladnjak bez disipatora topline štiti procesor koji kuca na 125 MHz, isto kao kod obične TNT2 kartice. Bundle uz karticu je standardan, sastoji se od šarenog Turoka 2 i Extreme G2 natjeravanja po šarenim zavojitim stazama. Kartica je nadogradiva Asusovim DVD playerom koji iskorištava hardversku pripomoć pri reprodukciji Mpeg-2 zapisa ugrađenu u TNT2. Za raliku od svih ostalih TNT/TNT2 kartica, testirani model je imao odličnu sliku 2D prikaza, bez fantomskog vertikalnog uzorka. No, pljuska je došla s druge strana. Naime, kartica je totalno podbacila u 3D Mark Maxu. Ni P3 450 MHz nije joj mogao pomoći u zaostajanju za svim TNT2 i Voodoo 3 karticama. Srećom, situacija u igrama je nešto bolja, baš kao i kod ostalih Asusovih TNT2 kartica. Driveri? Iako ne znamo točnu cijenu ove kartice (za vrijeme pisanja opisa još nije bila formirana), uvjeravaju nas da će biti jeftina i da se isplati kupiti je.





REZULTATI TESTIRANJA:

PENTIUM 3 450 MHz, 128 MB SDRAM, ASUS P2B

ASUS V3800 MAGIC	ASUS V3800 ULTRA
2189 3D MARKA - 16 BPP	2983 3D MARKA - 16 BPP
2029 3D MARKA - 32 BPP	2825 3D MARKA - 32 BPP

Presedan... Opisujemo kućište!

TK-970 Whale Series Midi Tower

PROIZVOD	TK-970 Super Midi Tower
USTUPIO	Autronic (tel. 01/6153 - 500)
CIJENA	-
ZA	• modularna građa, brz i lak pristup komponentama, mnogo prostora
PROTIV	• samo jedan cooler
DOJAM	Izvrsno kućište, vrhunske performanse, a opet jeftinije od sličnih Macaseovih ili nekog drugog poznatog proizvođača

Kućište je prilično podcijenjen dio hardvera koji sačinjava osobno računalo. No, pravilnim odabirom i za kojih stotinjak kuna više računalo će vam izgledati elegantnije, hlađenje i napajanje će biti bolji, a održavanje unutrašnjosti će biti kudikamo lakše.

Kućište ustupljeno nam na testiranje spada u klasu Super Midi Towera. Riječ je o midi toweru proširenom za dodatnih 5-10 cm. Modularna građa testiranog kućišta omogućava uporabu triju različitih vrsta matičnih ploča, AT, ATX i microATX. Vanjski izgled kućišta, koji je mnogima od presudnog značaja pri kupnji, je iznimno privlačan. Jedina zamjerka ide premaloj i teško dostupnoj reset tipki (valjda da je ne bi slučajno stisnuli?). Unutar kućišta je moguće strpati 3 5,25'' uređaja, jedan 3,5'' disk drive i dodatna 3 3.5'' čvrsta diska. Snaga napajanja iznosi iznadprosječnih 230W. Glavna razlika ovog kućišta i konvencionalnih je u njegovoj prijespomenutoj modularnoj građi. Vanjsku, pokrovnu jedinicu čine tri komada, umjesto uobičajenog jednog (lijevi, gornji, desni). Lijevi (gledano sprijeda) je vrlo lako odvojiti bez uporabe ikakvog alata, prstićima, zahvaljujući plastičnim kapicama na vijku koje je moguće čvrsto primiti prstima. Na isti je način u unutrašnjosti kućišta jednim vijkom pričvršćena konzola u koju se ugrađuju 3.5'' uređaji, tj. tvrdi diskovi, čija je ugradnja na ovaj način uvelike olakšana. Tko je ikada mijenjao postojeći tvrdi disk u prenatrpanom mini toweru znat će o čemu govorim. Lako je odvojiva i prednja maska kućišta. Oduševio nas je način kako je riješena ugradnja matične ploče i kartica u novo računalo. Naime, izvadi se cijeli nosač za matičnu ploču i držač za kartice. Vani se sve pospaja i stegne i sve samo ukliže na svoje mjesto u kućište. Overclockere će obradovati dva mjesta predviđena za ugradnju dodatnih hladnjaka. Zanimljivo je da su svi inače relativno oštri metalni rubovi na kućištima slabije kvalitete ovdje zaglađeni da se ne biste porezali. Ovo kućište dušu je dalo za overclockere i one koji vole stalno nešto čeprkati i mijenjati po računalu, a nemaju mjesta za pritezanje u kućištu i natezanje s glomaznom metalnom oplatom koju je poslije teško vratiti na njeno mjesto.



Provjerena američka kvaliteta...

Labtec LCS - 2420 Game Series

PROIZVOĐAČ	Labtec
USTUPIO	Info Gama (3098-302)
CIJENA	764 kn
Hacker Club	**665 kn**
ZA	• odličan zvuk u igrama
PROTIV	• cijena
DOJAM	Iznadprosječan zvuk za vaše računalo

Labtec je američka tvrtka koja proizvodi iznimno kvalitetne zvučničke sustave za računala. Odnedavna je i kod nas dobila zastupnika, komu se može čestitati na dobroj informiranosti o onome što je «in» na području PC zvuka.

Na testiranje nam je stigao subsat zvučnički sustav. Riječ je o najslabijem Labtecovom trokomponentnom sustavu. Pripada Game Series seriji uređaja kojima je preča nešto niža cijena od audiofilske kvalitete zvuka. Nemojte pomisliti da su zvučnici neki mediokritet. Itekako će naprašiti sve ostale noname tvrtke kvalitetom zvuka! Dva satelita snage su po 3,5 W. Zadovoljavajuće reproduciraju svoj dio zvučnog spektra, s malim naglaskom na visokim tonovima, što povećava atraktivnost zvuka. Moguće ih je montirati i na monitor pomoću stalaka koje dobivate u paketu. Magnetski su zaštićeni. Temeljna komponenta cijelog sustava je kutija u koju je integriran subwoofer i pojačalo za nj i satelite. Od ukupnih 20 W, 13W je zaduženo za tjeranje suba. Velike rotacijske kontrole omogućavaju preciznu kontrolu baseva i glasnoće. Što se glasnog muziciranja tiče, do 11 o'clock na rotacijskoj kontroli glasnoće sve je O.K. i zvuk je iznimno čist, a nadalje treba modificirati zvuk jer basevi počinju naglo gubiti kontrolu i valja ih smanjiti za ugodno slušanje. Kod izrade subwoofera Labtec je išao na manju kutiju, ali jače pojačalo, što je rezultiralo brzim, ali i dubokim basom (čak do 35 Hz, kako tvrde). Nemojte očekivati dubinu koju postižu subwooferi u sustavima kućnog kina. Ovaj sub ne reproducira samo najniže basove, zadužen je i za cijeli niski dio zvučnog spektra. Cijeli je sustav oku ugodan i ni u kom slučaju neće nagrđivati vaš radni prostor, za razliku od većine tajanskih 480-vataša.

Stavite li satelite na monitor, a sub na pod, zvučnici vam neće zauzimati prostor radne površine. Zvučnici su uspješno prošli naše testove slušanja glazbe, igranja igrica i gledanja filmova. Najbolje performanse pokazuju u igrama, a najlošije u filmovima.



HELP LINE

S.O.S

Objavljujući oba prohoda Broken Sworda u ovom broju, nadamo se da ćemo bar malo rasteretiti ovu rubriku sa avanturama te da ćete se okrenuti i novijim naslovima. Iako se kaže da pravi igrači odigraju igru bez ičije pomoći, naše je mišljenje da se to odnosi na fanatike. Ostatak igračkog puka kad-tad zatreba pomoć, a pravu pomoć će pronaći u Hackerovoj rubrici SOS.

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM "Janus-Press" d.o.o. (SOS)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

THIEF: THE DARK PROJECT

Molim Vas, POMOZITE!!! Zaglavila sam u igri Thief: The Dark Project, u drugoj misiji. Pošto nisam spasila Cuttyja, moram naći Felixovu kartu. Došla sam do oficirskih spavaonica i sve pročešljala, ali nikako da nađem taj evidence locker s kartom! Gdje je?? Help, izludjet ću!

Maja

Evidence locker s kartom je u časničkom uredu. Kad dođeš do časničkih soba, idi do kraja hodnika pa lijevo. Nađi stražara i ukradi mu ključ. Idi u ured, otključaj sef i uzmi blago i kartu.

Zapeo sam odmah na početku sedmog nivoa (The Lost City). Nivo sam počeo u gradu i trebam naći ulaz u Lost City. Sve sam pretražio, ali nigdje ga ne mogu naći pa Vas molim za pomoć.

Marko iz Zagreba



U ovoj misiji će ti trebati napitak za disanje i dosta vodenih strelica pa ih prije početka misije kupi. Na početku kreni ravno, skreni desno iza ugla i skoči u kanal. Zaroni i kreni kroz prolaz na desnoj strani. Na drugoj strani izroni i pusti da te struja nosi. Zaroni ponovno ravno, zatim desno iza ugla i dolje oko zapreke. Prođi kroz otvor na lijevoj strani. Idi desno i popni se na liticu na desnoj strani. Ovo moraš napraviti brzo jer je struja jaka. Idi liticom (pazi na pauke) do slapa i preskoči ga. Prođi kroz otvor i skoči na nižu liticu. Spusti se još jednom i idi kroz otvor na lijevoj strani. Idi do križanja i kreni lijevo. Prati tunele do krova zgrade. Nalaziš se u Lost Cityju, dalje ćeš morati nastaviti sam.

GRIM FANDANGO

MOLIM Vas, pomozite mi, zapeo sam u igri Grim Fandango. Dospio sam u podrum i pomoću vozila-dizalice ušao u dizalo. Pritisnuo sam gumb u prostoriji dizala, popeo se gore i ne znam što moram raditi. Imam: bocu, stroj za pravljenje kartica, pismo i kutiju u kojoj je ključ kojeg ne mogu izvaditi.

Vaš čitatelj EMIR

Kad dođeš u podrum, uđi u viljuškar i odvezi se u dizalo. Unutra se okreni prema lijevoj strani ekrana i parkiraj tako da vilice viljuškara budu poravnate s rupom ograde dizala. Siđi, pritisni tipku i brzo uđi u viljuškar. Kad dizalo počne prolaziti pokraj velikih vratiju, kreni viljuškarem naprijed. Ako si dobro pogodio, viljuškar bi trebao zaglaviti dizalo. Ako nije dobro, spusti dizalo i pokušaj ponovno. Kad ga uspiješ zaglaviti, izađi iz viljuškara i pomakni polugu na lijevom blatobranu. Prođi kroz vrata. Idi hodnikom do kraja. Uzmi kovčeg. Nakon dobivanja sindikalne iskaznice idi u Blue Casket u stražnji dio bara.

TOONSTRUCK

U igri Toonstruck zapela sam na drugom CD-u. Kako će klaun izbaciti nos da ga uspavam kloroformom i uzmem klin (pin).

Lana

Moraš stati pokraj stola i čekati da klaun skine nos. To može i malo potrajati (otprilike dvadesetak – tridesetak sekundi). Kad ga skine, uporabi kloroform na njemu. Klaun će staviti nos i zaspati.

SILVER

Trenutačno igram igru SILVER. Zadatak mi je naći osam orbova da bih uništio zlog cara. Našao sam dva. Neki doktor u predvorju knjižnice mi je rekao da postoji treći Orb of healing u potopljenom gradu, ali da se tamo stiže podmornicom. Prešao sam sve lokacije i nigdje nisam mogao naći čovjeka koji je izgradio podmornicu pa vas molim da mi pomognete.

Mislav iz Pule.

Kad dođeš u Rain, ubij sve kreature i uđi u tavernu kad se probiješ do nje. Unutra razgovaraj sa:
Jugom (možeš ga uzeti u grupu), Albertom (daj mu 30 novčića i reći će ti kako da uđeš u lower Rain), Jonahom (od njega kupi cursed doubloon za 30 novčića) i s Randalphom (ako želiš, možeš kupiti njegov mač za 100 novčića). Idi u lower Rain. Kad dođeš do zvona, zvoni onako kako ti je rekao Albert i vrata će se otvoriti. Kad ubiješ sve na prvom ekranu, nemoj ići dalje niz ulicu. Idi u tamnu ulicu (donji lijevi dio ekrana). Ponovno ćeš sresti Alberta koji će ti ponuditi srebro. Kupi ga i idi na sljedeći ekran gdje ćeš sresti vukodlaka. Kombiniraj oružje sa srebrom i sa svim likovima odjednom napadni vukodlaka. Nije potrebna nikakva magija. Najlakše će ti biti ako ga satjeraš u kut. Nastavi se dalje boriti kroz lower Rain sve dok ne dođeš do brodara. Plati mu s cursed doubloonom. Još razgovaraj s Thaddeusom i imat ćeš svoju podmornicu.

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Imam vrlo veliki problem u igri The Curse of the Monkey Island. Zapeo sam na 4. nivou kada moram Stanu predočiti dokaz da sam mrtav kako bih dobio novac od osiguranja.

Hrvoje iz Rijeke

U hotelu, idi u storage room i uzmi death certificate. Vrati se u bar, popni se u spavaću sobu, uporabi crowbar na boarded hole i zatim na krevetu. Naći ćeš se u kripti. Uzmi engagement band. Idi do Stan's place i traži da ti unovči osiguranje.

SAM & MAX HIT THE ROAD

U avanturi "Sam & Max Hit the Road" došao sam u golf klub na Floridi gdje je tip zarobio Maxa, tj. šutnuo ga u kutiju usred jezera. Max mi viče da ga spasim, no ja ne znam kako.

Molim Vas pomognite, Ivan

Da bi spasio Maxa, moraš odigrati partiju golfa. Kantu riba baci na loptice za golf. Uzmi palicu i igraj golf rabeći ribu kao mamac za krokodile. Ribu lansiraj blizu krokodila tako da oni naprave most (po dvije ribe za svakog krokodila) do Maxa. Prije prelaska mosta stavi ribu u kutiju. Na otoku otvori staklena vrata i izvedi Maxa. Vidjet ćeš dlaku Bigfoota. Uzmi je. Otvori druga vrata i uzmi kuglu Sno. Vrati se u Klupko Konca.

STAR TREK: 25th ANNIVERSARY

Zapeo sam na trećoj misiji. Nigdje ne mogu pronaći plin TLDTH koji mi treba da onesvijestim Romulance. Pokušao sam sa sinkronizerom ali nije uspjelo.

Unaprijed hvala, Andrej

Da bi dobio TLDTH plin, moraš kod sebe imati (između ostalog) synthesizer, bocu punu vode i polyberylcarbonate. Prođi kroz crvena vrata u prostoriju i idi do ormarića. Uzmi antigrav unit. Pomoću ključa (wrench) odvrni ventil za plin (nalazi se iznad spremnika plina). Uporabi synthesizer, zatim bocu vode. Uporabi polyberylcarbonate na synthesizeru (na istom mjestu gdje si uzeo bocu). Ponovno uporabi synthesizer. Uzmi TDLTH plin.

PROBLEM S DISK DEFRAGMENTOM

Moj problem je ozbiljne prirode jer sam cijeli život čekao da dobijem računalo, a kada sam ga dobio, pojavio se 101 problem. Kad upalim disk defragmenter, računalo ga uradi samo 10% i onda se vraća na početak (Tako radi kojih 4 sata). Molim da mi pomognete.

Proces defragmentiranja počinje ispočetka kadgod se na disku tijekom defragmentiranja dogodi neka promjena koju napravi neki drugi program. Ovome ćeš doskočiti tako da ugasiš sve aktivne programe i skriješ Taskbar (ono sivo na dnu ekrana).

Vaša pisma i dalje pristižu nesmanjenim intenzitetom. Ponovno su izronili iz zaborava problemi vezani uz NFS 3 kokpit.

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM "Janus-Press d.o.o."
(BEZ PANIKE)
Petrinjska 11/IV,
10 000 ZAGREB

MAILOM
hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: BEZ PANIKE)

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Novi hard

Ovako, kupujem hard od 4,3 GB. Ne trebam Ultra/ata 66, ali trebam UltraDMA.
Koji je najjeftiniji, a zadovoljava moje uvijete? Gdje ga ima i koliko mu je cijena? Jeste li znali da Garga iz Half-Lifea možete ubiti s nekoliko bombica?
iz MP5?

st1v xtr1m, Stjepan Pavuna, stjepavuna@yahoo.com

Predlažemo ti prelistavanje oglasa naših oglašivača, gdje ćeš sigurno naći tvrdi disk koji odgovara tvojim zahtjevima.

NFS3 kabina na G200

Poštovano uredništvo HACKERA, pišem vam pismo u svezi problema kabine u NFS 3. Ne trebam pomoć, nego nudim moguće rješenje. Za vlasnike MATROX G200 kartica s 8MB RAMA rješenje je skidanje drivera s Matroxove stranice. Driver se zove: Wx_433.exe., riješio je moj problem, a nadam se da će to uspjeti i kod drugih te da će i ostali vlasnici Matroxica G200 s 8MB RAM-a moći uživati u predivnim kabinama nfs3 automobila.
P.S.
HACKER is the best!!!

Tomislav Grigić

Sigurni smo da su ti čitatelji koje je mučio ovaj problem itekako zahvalni.

Hinet iz inozemstva

Javljam vam se po prvi put iz vrelog Mostara. Znate gdje je to, zar ne? Što mi preporučujete da radim s compom(computerom). Procesor mi je cyrix 6x86 200 MHz RAM 16 MB , graf.kartica ati rage 2MB... Usput, u računalu imam ugrađeno 24 MB, a ondje piše 16 MB. Dođe mi da se ubijem. Umalo da zaboravim, moja najdraža komponenta je modem i on je 1456pci(56k) interni v.90. Imam šifru, kad želim na internet, ne mogu dobiti broj 9761. Je li ista cijena kad zovem 0038577100000? Unaprijed hvala od Nine iz Mostara.

Nino Prlić

Moguće je da ti jedna od memorija ne radi. Također je moguće da tvoja ploča zahtijeva popunjenje memorijske banke ne bi li prepoznala memoriju u njoj (pretpostavljamo da imaš 3x8 MB). Ako dodaš još 8MB, računalo bi moralo prepoznati svu memoriju. Broj 9761 ne možeš dobiti jer je ukinut, a novi je 077/100-000. Zoveš li taj broj iz Hrvatske, cijena je 8 kn/h , tj. 16 kn/h za skuplje razdoblje dana (6-22 h). Pitaš nas za preporuku što učiniti s računalom. Pa, prilično je staro. Ako želiš igrati igre, predlažemo ti nadogradnju, prvo memorije, zatim procesora i na kraju grafičke kartice. Idealno bi bilo da ti matična ploča podržava novije Socket 7 AMDove procesore na 300-450 MHz, a za grafičku karticu ti preporučujemo Voodoo 3 2000 PCI, čiji opis možeš pročitati u ovom broju.

Voodoo 2 problemi

Prije dva mjeseca sam kupio Voodoo 2 no-name karticu s 8 MB i bez ikakvih problema sam je instalirao. Radila je i radi savršeno. Sasvim sam zadovoljan njenim performansama koje sam mjerio u 3d mark maxu međutim prilikom igranja NFS 3 nije mi bilo kabine iz pogleda unutra, što me prilično ljutilo. Onda sam u jednom starom broju Hackera pročitao kako natjerati karticu da ide preko directa, što sam i učinio. Međutim, umjesto samo iskrivljene uvodne animacije, igra nije htjela ni krenuti. Prvo se nisam sjetio razloga pa mi je onda palo na pamet da možda ima samo četiri umjesto osam megabajta (nisam dobio nikakvu knjižicu niti išta, nego samo karticu i drajvere i kabel- ali sam zato jeftino prosao...). E, sad, gledao sam malo upute o kartici, i tamo piše na system info:

FBI revision:	4
frame buffer memory:	4 mb
texture mapping unit(s):	2
TMU revision:	4
total texture memory:	4 mb

i još neki softverski podaci koji, vjerujem, nisu važni. Ispričavam se još jednom na ovako glupom pitanju i molim vas za odgovor jer me to već malo brine. Tako mi i treba kad kupujem karticu naslijepo (dobro, vidio sam da radi, ali sam zaboravio provjeriti memoriju:(
Hvala
p.s. Ako ne možete iz ovih podataka odgovoriti, onda mi, molim vas, recite kako bih ja to mogao otkriti (nekim programom ili brojanjem nekih čipova na kartici)
Ivica Simić

Bez brige. Tvoja Voodoo 2 kartica je u najboljem redu. Na svim Voodoo 2 karticama memorija je podijeljena na dva dijela, frame buffer i memoriju za teksture, 4+4 MB na 8 MB verziji, te 4+8 MB na 12 MB inačici Voodoo 2 kartica.

Driveri za Monstericu!!

Imam Diamondovu Monster II 12 MB 3d karticu. Kupio sam je tek nedavno i odlučio skinuti najnovije drivere s njihovog sitea. Kad sam te drivere (neki zip file) skinuo i pošao odzipati, postavljeno mi je pitanje gdje da to učinim, što ja, naravno, ne znam. Ima tu jedna Readme datoteka u kojoj su upute za instalaciju s njihovog Super CD-a koja nema veze s ovim. Molim Vas, pomozite.

Hvala, Darko.

Diamondove drivere je prije instalacije potrebno raspakirati u neki privremeni direktorij. Poslužit će bilo koji, a najbolje je c:\temp ili c:\windows\temp. Nakon toga valja od tamo pokrenuti setup.exe ili neku sličnu datoteku ako se instalacija ne nastavi samostalno.

NFS3 auto problemi

Imam dva problema s NFS3. Nakon što sam s prošlog Hack CD-a skinuo automobile za tu igru, nisam više mogao koristiti one koje sam downloadirao s interneta. Desetak auta koji su u direktoriju Carmodel igra više ne čita. Pokušao sam s brisanjem vaših automobila i nabacivanjem starih ali opet isti nedostaju. Molim vas, recite mi kako ponovno vratiti te automobile, a da ujedno imam i one vaše, te kako da dobijem onaj vražji kokpit koji unatoč pomoći Vedrana Sirole iz broja 42 na mojoj Diamond Monster Voodoo 1 3D kartici s 8 mb memorije nikako da se pojavi. Inače, uvodna animacija je iskrivljena (kako Vedran kaže) ali kokpita nema.

Zoran

Maksimalni broj automobila koji može biti instaliran u NFS3 u jednom trenutku je 50. Također, da bi pojedini automobil radio, mora imati jedinstveni serijski broj. Problem serijskog broja automobila rješava se programom Serial Checker koji je bio uključen u NFS3 Goodies na HackCD-u. Program se kopira u NFS direktorij i tamo pokrene, sam uoči duplikate serijskih brojeva i dopušta vam ultra-laku korekciju istih.

Overclockanje...

Ovo mi je prvi put da sam kupio vaš časopis (koji mi se jako svidio!) jer sam nedavno dobio PC. Iskustva s računalima imam (do PC-a sam imao Amigu), zanima me nešto u vezi članka "Overlockiranje bez prtljanja po BIOS-u", srpanjski broj. Koliko je to zapravo sigurno softerskim programom ubrzati računalo? Overlockiranje mi zapravo i nije potrebno jer imam prilično brzo računalo (366MHz), no ipak me zanima jer su neki moji frendovi uspješno prošli kroz tu "avanturu". Posjedujem CPU Intel Pentium II Celeron 366 MHz, 128 Ca. Asus Rivu TNT , SB AWE 64.

S poštovanjem, Kenan

Overclockiranje pomoću programčića Soft-FSB po učinkovitosti je identično prtljanju po BIOS-u. Pitanje je samo podržava li ga matična ploča. U uredništvu smo to testirali na Celeronu 400A i Asus P2B koje smo softverski digli na 450 MHz, sve je radilo iznimno stabilno. Ipak, sva odgovornost za uporabu ovog nevjerojatnog, ali i iznimno opasnog programa je na tebi. Više informacija i nove verzije programa na www.h-oda.com.

PROHOD

Broken Sword: The Shadow of the Templars

Još uvijek jedna od najigranijih avantura, Broken Sword je česti gost u našoj rubrici SOS pa objavljujemo cjeloviti prohod.

Na početku, poslije eksplozije, pogledajte pri dnu lampe. Naći ćete novine. Pokupite ih i uđite u kafić. Pretražite mrtvaca, potom djevojku. Nije bitan redoslijed kojim odgovarate na njena pitanja. Ako joj želite dati piće, uzmite bocu sa šanka. Ispitajte je o svemu. Izađite iz kafića i krenite lijevo. Doći će policajci. Odgovorite na sva njihova pitanja. Spomenete li klauna, konobarica će reći da ga nije vidjela, prešutite li ga, spomenut će njegovo čudno ponašanje. Izađite iz kafića i upoznajte se s Nicole Collard. Idite radniku i pokažite mu Rossovu posjetnicu prije nego što porazgovarate s njim. Dajte mu novine i on će otići. Uđite u šator i pretražite kutiju s alatom. Vratite se u kafić i krenite u smjeru u kojem je klaun otišao (nadesno). Pomoću alata pomaknite poklopac na podu i spustite se u kanalizaciju. Uzmite crveni predmet pokraj vas. To je klaunov lažni nos. Idite dalje naprijed i pokupite maramicu i komad odjeće. Popnite se ljestvama. Naletjet ćete na čovjeka koji se dere na vas. Pokažite mu Rossovu posjetnicu i razgovarajte s njim o svemu. Pokažite mu komad odjeće koji ste vi pronašli, a on će vama odijelo koje je on pronašao. Pričajte o novim temama koje su se pojavile. Kad završite, naći ćete se na ulici. Idite do telefona (kod radnika) i nazovite Nicole, ona će vam dati adresu. Na mapi će se pojaviti nova lokacija, Rue Jarry. Idite tamo.

RUE JARRY

Razgovarajte s cvjećaricom o svemu. Reći će vam kako otvoriti vrata. Idite u Nicolein stan. Pokažite joj komad odjeće što ste ga pronašli. Dobit ćete sliku ubojice. Pitajte je o njemu. Pokažite joj lažni klaunov nos. Ona će pronaći nešto unutra. Na karti će vam se pojaviti nova lokacija: La Rissee Du Monde. Pričajte s njom o svim temama. Telefonom nazovite Todryxa. Nije baš pričljiv ali će pristati pomoći kažete li mu ime ubojice. Napustite stan i krenite prema njemu.

LA RISSEE DU MONDE

Pričajte s vlasnikom trgovine, pitajte ga o klaunovom kostimu. Pokažite mu sliku koju vam je Nicole dala. Pokažite mu je još jednom i doznat ćete ime ubojice - Khan. Pokažite mu maramicu. Uputite se prema izlazu. Vlasnik će vam dati ručni elektrošoker (hand buzzer). Idite do Nicole. Ako vam ne kaže odmah ime ubojice, izađite i ponovno uđite u trgovinu.

RUE JARRY

Razgovarajte s Nicole o klaunu i Khanu. Nazovite Todryxa i on će vam reći gdje bi Khan mogao biti. Izađite iz stana i krenite prema hotelu Ubu.

HOTEL UBU

Ispred ulaza nemojte se zadržavati pokraj dvojice čuvara nego samo uđite unutra. Razgovarajte s recepcionarom i pitajte ga o klaunu, Plantardu (ubijenom čovjeku) i Khanu. Pokažite mu sliku. Pokušajte uzeti ključeve s ploče. Popričajte s čovjekom koji čita novine. Pitajte ga o Plantardu i klaunu. Pokažite mu sliku i pitajte ga o Khanu. Popričajte sa ženom za klavirom. Pitajte je o Khanu i o njoj samoj. Ispitujte je sve dok ne počne spominjati Moerlina. Pokažite joj Khanovu sliku. Khan je zapravo Moerlin. Pitajte je ponovno o Khanu i saznat ćete da je dokumente stavio u hotelski sef. Pričajte o ključevima. Ponudit će se za pomoć. Kad recepcionar ode po nakit, uzmite ključeve s ploče i idite po stubama gore. Otključajte prva vrata desno i uđite unutra. Otvorite prozor i stanite na rub. Idite desno do Khanove sobe. U sobi pretražite ladicu, aktovku i krevet. Nećete naći ništa. Pokušajte izaći iz sobe kroz vrata. Khan će se vratiti. Skrijte se u ormar i kada Khan ode, pretražite hlače na krevetu. Naći ćete kutiju šibica i identifikacijsku kartu. Izađite iz sobe kroz vrata. Idite do recepcionara i razgovarajte s njim. On će odbiti dati vam dokumente. Popričajte ponovno sa ženom za klavirom i pokažite joj Moerlinovu kartu. Pomoći će vam uvjeriti recepcionara da vam da dokumente. Ako joj pokažete dokumente koje ste dobili, savjetovat će vam da ih sakrijete. Ako s njima pokušate izaći iz hotela, dvojica gangstera na ulazu će vas pretresti, oduzeti vam ih i ubiti vas. Vratite se gore, otključajte sobu 21. Stanite uz rub zgrade i bacite dokumente dolje u uličicu. Vratite se u sobu, izađite iz hotela. Gangsteri će vas pretražiti, ali neće ništa naći. Idite u uličicu na lijevu stranu hotela i uzmite dokumente. Idite do Nicole.

RUE JARRY

Iz rukopisa ćete saznati priču o templarima. Pokažite Nicole kutiju šibica. Pitajte je o aktovci i rukopisu. Savjetovat će vas da posjetite Andre Lobinaua u muzeju. Pitajte je o četirima figurama. Idite u muzej.

MUSEE CRUNE

Razgovarajte s čuvarem. Reći će vam da Lubinau nije sada ovdje. Saznat ćete o profesoru Peagramu koji vrši iskopavanja u Irskoj. Pogledajte sve izložene predmete i razgovarajte o njima s čuvarem. Pitajte ga o templarima. Idite u Nicolin stan.

RUE JARRY

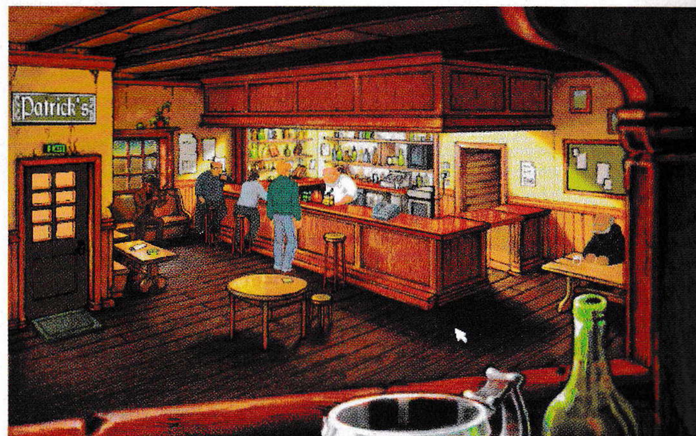
Od Nicole ćete saznati više o Irskoj, Lobinau i profesoru Pegramu. Pitajte je o profesoru i idite u zračnu luku. Odaberite Irsku.

IRSKA

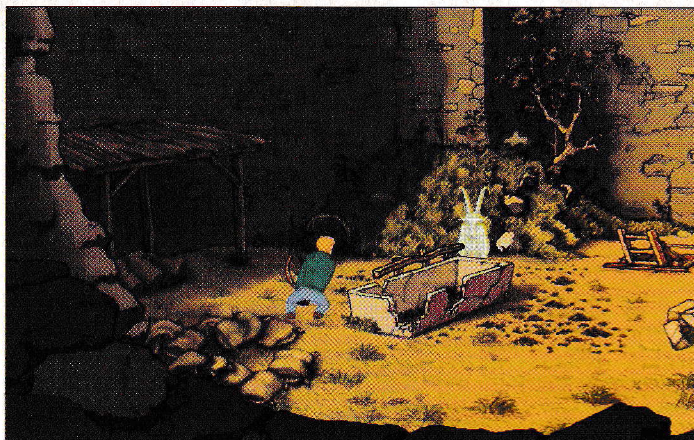
Razgovarajte s dječakom ispred puba. Predstavite se kako hoćete. Pitajte ga o klaunu, Peagramu, dvorcu, duhu i iskopavanju. Uđite u pub. Razgovarajte s čovjekom koji ima naočale. Ponudite mu piće i pitajte ga o iskopavanju, Peagramu, dvorcu i o dijamantu. Pokažite mu sliku. Idite do starca u desnom kutu. Ponudite mu piće i pitajte ga o dvorcu, Pegramu i duhu. Prekinite razgovor. Svaki put kada starac uzme čašu ili kada kihne, ostavi nešto na stolu. Uzmite to (to je komad žice). Idite do debeljka u lijevom kutu. Pitajte ga o dvorcu, Peagramu, tronošcu, duhu, dijamantu i o vlasniku puba. Recite mu da niste reporter. Razgovarajte s čovjekom u dvorcu koji vam je leđima okrenut, Pegramu, iskopavanju i dijamantu. Ponudite mu piće pa ga pitajte o Seanu Fitzeraldu. Pričajte sa Seanom (čovjek s naočalama) i pitajte ga o iskopavanju. Popričajte s vlasnikom puba. Recite mu da trebate sobu. Razgovarajte o dvorcu, klaunu, Pegramu i na kraju ga pitajte o Seanu. Izađite i popričajte s Maguireom (dječakom) o dijamantu, iskopavanju i o Seanu. Vratite



Trgovac kostimima će vam reći ime ubojice



U pubu se ponudite za popravak mašine da bi došli do dijamanta



Pomaknite drvenu polugu da bi blokirali jarca

se unutra i razgovarajte sa Seanom o iskopavanju, Pegramu, paketu i o Marquetu. On će pobjeći van. Kada vas Maguire obavijesti o nesreći, izađite van i pregledajte mjesto nesreće. Pitajte Maguirea o Seanu. Poigrajte se s kutijom za osigurače koja je sada nezaštićena. Uđite u pub i zatražite jedno piće. Vlasniku pokažite Moerlinovu kartu. Pomoću žice koju ste pokupili sa stola kod starca popravite (uporabite žicu na utičnici) stroj za pranje suđa. Vlasnik će vas zamoliti da popravite pumpu za pivo. Idite u podrum. Naći ćete polugu. Povucite je jednom. Izađite iz puba i nakratko popričajte s Moerlinom. Otvorite poklopac na podu. Vratite se u podrum. Malo pogledajte oko sebe i naći ćete svjetiljku i kutiju s dijamantom. Izađite iz puba i krenite prema dvorcu (put je na desnoj strani ekrana). Naletjet ćete na Seanovog ujaka kako sjedi ispred sijena. Razgovarajte s njim. Pitajte ga o knjizi, dvorcu, templarima, Pegramu, Ferrariju i o Seanu. Otići će tražiti Seana, a vas zamoliti da čuvate sijeno. Popnite se preko sijena do zida, potom stavite šipku iz alata u rupu koja se nalazi ondje te nastavite dalje preko zida. Naići ćete na jarca. Krenite prema ljestvama. Jarac će vas oboriti. Dok se on vraća na svoju početnu poziciju, pomaknite polugu na lijevoj strani ekrana. Pomoću nje ćete zarobiti jarca. Spustite se po ljestvama. Na stolu ćete naći gips. Uzmite ga. Pokraj stuba je figura. Pokušajte je pokupiti. Past će na pod. Podignite je i vidjet ćete pet rupica. Stavite gips na njih. Vratite se u pub. Ispred čovjeka koji vam je okrenut leđima vidjet ćete ručnik. Uzmite ga kada digne ruku da bi pio pivo. Spustite se u podrum, pustite vodu, namočite dvaput ručnik i zatvorite vodu. Brzo idite do mjesta gdje ste stavili gips i namočite ga. Uzmite gipsani otisak i stavite ga u rupice, lijevo od vratiju. Uđite u prostoriju. Naći ćete se u Nicoleinom stanu. Krenite prema muzeju.

MUSEE CRUNE

Pričajte s Andreom. Pitajte ga o rukopisu, Montfauconu, Pegramu, templarima i Nicole. Idite u policijsku postaju.

POSTE DE POLICE

Razgovarajte s Moueom. Pitajte ga o Plantardu, Marquetu, dvojici gangstera, Khanu. Recite da želite posjetiti Rossoa. S Rossoom razgovarajte o njegovim psihičkim metodama istraživanja, Marquetu, Khanu, Peagramu, gangsterima i Plantardu. Ako Rosso prekine razgovor, samo ponovno recite Moeu da želite razgovarati s inspektoricom. Idite u bolnicu.

HOSPITAL

Uđite u bolnicu. Razgovarajte s recepcionarkom o Marquetu. Odgovorite negativno. Pokažite joj Moerlinovu kartu. Pitajte o klaunu, gangsterima i o medicinskoj sestri. Idite niz lijevi hodnik. Razgovarajte s čistačem pokraj stroja o svemu. Izvucite utičnicu iz utikača pokraj hladnjaka s vodom i otvorite crvena vrata. U bijeloj kuti izgledate kao doktor. Idite niz hodnik dok ne pronađete pacijente. Pričajte sa sestrom Grendell. Razgovarajte s pacijentima onako kako vam ona kaže. Kad završite, krenite prema Marquetovoj sobi. Pacijent iz prvog kreveta će tražiti da mu izmjerite tlak i neće vas pustiti dalje dok to ne učinite. Vratite se do recepcije i popričajte sa starim doktorom. On će vas zamijeniti s drugim doktorom za kojeg očekuje da se pobrine za njegovog nećaka Bunnyja. S nećakom krenite prema Marquetovoj sobi. Kad dođete do pacijenta, razgovarajte s njim. Bunnyju dajte tlakomjer i recite mu da izmjeri tlak prvom pacijentu. Sada možete ući u Marquetovu sobu.

RUE JARRY

S Nicole pričajte o templarima, Hashashasinu i Khanu. Idite do Andrea.

MUSEE CRUNE

Pitajte Andrea o Lui de Bele, Hashashasinu i tronošcu. Pokraj prozora (na lijevoj strani) je mehanizam za otvaranje/zatvaranje prozora. Dok vas stražar ne gleda, otvorite prozor. Kad se on približi prozoru , požurite do sarkofaga i skrijte se unutra. Kad se dvojica gangstera pojave, gurnite totem na njih. Totem će pasti na staklo koje štiti tronožac i aktivirati alarm. Vi ćete pasti u nesvijest. Budite se u stanu kod Nicole. Dat će vam tronožac i uputiti vas do Andrea. Vratite se u muzej i popričajte s Andreom o rukopisu. Idite u zračnu luku i odaberite Villa de Vasconcellos, Španjolska.

VILLA DE VASCONCELLOS

Razgovarajte s vrtlarom. Neće vas pustiti da posjetite groficu. Recite mu da nije osvojila nagradu na lutriji. Idite na lijevu stranu kuće do prozora iz kojeg izlazi crijevo za zalijevanje. Stavite tlakomjer na crijevo. Kad vrtlar ode, uđite u kuću. Uputite se prema željeznim vratima u hodniku pokraj oklopa. Kad psi počnu lajati, vratite se do oklopa i skrijte se iza njega. Vrtlar će otići smiriti pse, a vi možete gore do grofice. Pričajte s njom o templarima i o šahu. U mrtvačnici pretražite oltar. Ispod Biblije je ploča. Pričajte s groficom o templarima, šahu i šahovskim figurama. Ponovno je pitajte o templarima. Kad Lopez donese šahovsku ploču i figure, morate riješiti zagonetku. Cilj je da svojim bijelim figurama (u srednjem redu) pobijedite crvene. Kralja postavite između dva crvena konja (četvrto polje odozgo), lovca na prvo (najviše) i konja na treće. Naći ćete se opet u Nicoleinom stanu. Idite do Montfaucona.

MONTFAUCON

Popričajte sa žonglerom o njemu. Popričajte s policajcem o žongleru i o crvenom nosu. Vratite se do žonglera i zatražite da opet pokušate žonglirati. Kad on ode, pomoću šipke otvorite poklopac i spustite se u kanalizaciju. Pregledajte sva troja vrata i kucnite šipkom po njima. Prva su šuplja. Kad napravite rupu u njima, klikajte na

Gurnite totem na lopove



hackermanija

CAPTAIN CLAW

Tijekom igre otipkajte sljedeće:

MPCASPER	nevidljivost
MPVADER	neranjivost (30 sekundi)
MPPLAYALLDAY	neograničen broj života
MPBUNZ	Claw postaje jak
MPFRANKLIN	Lightning Sword
MPPENGUIN	Ice Sword
MPAPPLE	zdravlje do maksimuma
MPGANDALF	magija do maksimuma
MPKFA	God Mod
MPLOADED	streljivo do maksimuma
MPSPOOKY	nevidljivi ste za neprijatelje
MPHAUNTED	neprijatelji su duhovi
MPSHADOW	Claw je sjena
MPHOTSTUFF	Fire Sword
MPWIMPY	Claw je slab
MPJORDAN	Mega-skakanje
MPBLASTER	dinamit do maksimuma

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

6661970	neograničen broj života
tourettes	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
ohmatron	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
pieandmash	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
asawindow	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
notourettes	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
flashmotor	svi nivoi
super well	svi nivoi
travelcard	svi nivoi i neograničen broj života
iamfilth	neograničen broj života
tithead	neograničen broj života
deathtoall	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
iamgod	neograničen broj života i pritisnite "*" za sva oružja
averyrichman	999999999 bodova
uaintnuffin	999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
psychadelic	999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
silence	999999999 bodova i pritisnite "*" za sve predmete
driveby	999999999 bodova, sva oružja i pritisnite "*" za sve predmete
herc	999999999 bodova, sva oružja i pritisnite "*" za sve predmete

HIDDEN AND DANGEROUS

Ovo vrijedi samo za demo verziju. Na ekranu gdje odabirete kampanju otipkajte "unlockcheatmode". Ako ste dobro otipkali, čut ćete zvuk. Tijekom igre ili na bilo kojem izborniku otipkajte jednu od sljedećih šifri:

noplayershits	neranjivost, osim od pada s velikih visina
allammo	sva oružja
goodhelath	otporniji ste na metke
openalldoor	otvara sva vrata
zombie	kad budete ubijeni, vraćate se u igru kao zombi
killthemall	ubija neprijatelje
missiondone	misija se uspješno završava
missionfail	misija se neuspješno završava
laracroft	odjeveni ste kao Lara Croft

zupčanike da bi se ona malo pomakla. Spustite kuku s krana na čamcu i zakačite je za vrata. Povucite je i vrata će se polomiti. Uđite unutra. Nemojte ići dolje, nego kroz rupu na zidu pogledajte zavjerenike. Kad prvi dio razgovora završi, ponovno pogledajte kroz rupu. Kad oni odu, spustite se stubama dolje. Pregledajte krug i stup u sredini. Stavite tronožac na stup, a na nj dijamant. Osvijetlit će se slova M, A, R, I, B. Iz Nicoleinog stana idite u zračnu luku i odaberite Marib, Sirija kao sljedeću stanicu.

MARIB

Razgovarajte s dječakom o štandu, templarima, o njemu samom, o vitezu. Kad završite razgovor, pokažite mu crvenu loptu dva puta (pokazujte dok ne ponudi neku uslugu zauzvrat). Razgovarajte s turistom koji šeće. Pričajte i s njegovom ženom o svemu. Pristanite poslušati njenu pjesmu. Idite desno, prođite kroz prolaz i doći ćete do prodavača tepiha. Pokažite mu kutiju šibica. Pustit će vas da prođete do kluba. U klubu razgovarajte s Ultarom. Pokušajte otvoriti desna vrata. Pročitajte poruku na njima i pogledajte posudu na podu. Popričajte ponovno s Ultarom. Pokažite mu sliku Khana i pristanite da vas odveze na brdo Bull Head. Pitajte ga o poruci na vratima. Još jednom pokušajte otvoriti desna vrata. Vratite se na tržnicu. Proučite štand s kebabom. Desnom tipkom miša ga pregledavajte sve dok George ne uoči da čovjek za pečenje kebaba rabi četku iz WC-a. Razgovarajte s njim. Idite do dječaka i pričajte o svemu. Ponovno mu ponudite loptu. Dječak će vam reći što reći čovjeku koji peče kebab. Pitajte ga za značenje rečenice. Idite do čovjeka koji peče kebab i recite mu ono što vam je dječak rekao. Nakon potjere vratite se do dječaka i dobit ćete četku. Vratite se u klub i dajte četku barmenu. Dat će vam ključeve od WC-a. Otključajte vrata i uđite unutra. Uđite u prostor WC-a (tamo gdje je WC školjka) i uzmite lanac s kotlića. Mehanizam s ručnikom otvorite ključevima i uzmite ručnik. Vratite se na tržnicu, do dječaka. Pogladite mačku i brzo pritisnite zvonce na stolu pokraj mačke. Izaći će dječakov otac. Pokupite figuricu koja je pala. Prebrišite je komadom tkanine. Ponudite je Pearl. Prodajte je Duanu za 50 dolara. Vratite se u klub. Razgovarajte s Ultarom i pristanite da vas odveze na brdo. Kad dođete do kamiona, Ultar će vam reći da ne možete krenuti jer je kamion pokvaren. Dajte mu ručnik.

BULL'S HEAD HILL

Idite do grma i uzmite granu. Stavite pola ručnika na granu i priručne ljestve koje ste upravo napravili stavite na rupu na desnoj strani ekrana. Spustite se dolje niz njih. U gornjem lijevom kutu vidjet ćete rupu. Gurnite ruku unutra i povucite metalni prsten koji ste napipali. Uđite u spilju. Idite ulijevo i naći ćete Klausnerovo tijelo. Ostat ćete zarobljeni u spilji. Pretražite tijelo i naći ćete leću. Pretražite figuru desno od tijela. Pogledajte sliku na lijevoj strani. Do sada bi se već trebao čuti mehanizam koji otvara vrata. Doći će Khan. Možete odgovarati kako hoćete, ali nikako mu nemojte odgovoriti da želite umrijeti kao pas. Recite mu da želite umrijeti kao čovjek i rukujte se s njim - uporabite ručni elektrošoker. Kad Khan padne, brzo skočite dolje u provaliju. Nemojte pokušavati uzeti pištolj.

RUE JARRY

Pokažite Nicole leću i idite do Montfaucona.

MONTFAUCON

Uđite u crkvu. Pogledajte prozor. Popričajte sa svećenikom o svemu. Pokažite mu gral i kada on ponudi da ga ulašti, pristanite. Dok ga on lašti, pogledajte statuu (rabeći desnu tipku miša) i pomaknite rukopis koji drži. Stavite leću na rukopis i ponovno pogledajte prozor. Vidjet ćete templara kako gori i datum. Ponovno popričajte sa svećenikom. Pregledajte drugu grobnicu ispred stražnjeg zida (bliže prozora je). Otkrit ćete počivalište Don Carlosa. Idite do Andrea u muzej.

MUSEE CRUNE

Pričajte s Andreom. Idite do mjesta iskopavanja.

SITE DE BAPHOMET

Razgovarajte s radnikom. Desno ćete vidjeti željezna vrata. Prođite kroz njih i pričajte s čuvarom. Pokušajte otvoriti vrata WC-a. Čuvara pitajte o WC-u i dat će vam ključ. Otključajte vrata i uđite. Pregledajte sudoper (rabeći desnu tipku miša) i uzet ćete sapun. Pritisnite ključeve na sapun. Stavite gips na sapun i namočite ga na sudoperu. Imate kopiju ključa. Izađite, vratite prave ključeve čuvaru i idite do ličioca. Pokušajte uzeti malo boje iz kante. Ličilac vam to neće dopustiti. Kantu pregledajte (desnom tipkom miša). Vratite se do čuvara i telefonom pozovite Nicole. Ona će pristati odvratiti pozornost radniku. Idite do njega i recite mu da ima telefonski poziv. Kad on ode, gurnite ključ u kantu s bojom. Vratite se do čuvara. Pregledajte termostat (rabite desnu tipku miša) lijevo od čuvara. Razgovarajte s čuvarom o svemu i na kraju ga tražite ključeve od WC-a. Prebacite termostat na hlađenje. Čuvar će staviti rukavice. Idite u WC. Unutra zamijenite svoj lažni ključ pravim. Izađite i dajte ključeve čuvaru. Na telefon nazovite Nicole, samo neka ovaj put zabavlja čuvara. Izađite i kada se čuvar i radnik počnu svađati, siđite i otključajte vrata koja je čuvar čuvao. Pregledajte uzorak ispred kipa. Uporabite gral ispred kipa. Vidjet ćete sliku crkve. Iz Nicoleinog stana idite u zračnu luku i otputujte u Španjolsku.

VILLA DE VASCONCELLOS

Idite gore do grofice. Razgovarajte s njom. Siđite u predvorje i iz prostorije lijevo uzmite ogledalo sa zida. Idite u grobnicu. Uzmite Bibliju. Uzmite štap i zatvorite prozor. Uzmite ponovo štap, stavite komad tkanine na njega, upalite tkaninu na svijeći pokraj oltara i zapalite svijeću na stropu. Ona će brzo izgorjeti, a od nje će ostati ključ. Vratite se do grofice i pričajte s njom. Dajte joj Bibliju. Pokažite joj ključ. Razgovarajte s Lopezom. Pitajte ga o bunaru i kako ga pronaći. On će reći da treba granu lijeske u obliku "Y". Idite na lijevu stranu kuće (tamo gdje je crijevo na prozoru). Pokraj prozora ćete vidjeti drvo. Uzmite granu s njega. Odnesite ga Lopezu. Kad se nađete u bunaru, pogledajte lavlju glavu na desnoj strani. Uporabite je dva puta, a zatim brzo trčite na suprotnu stranu. Pretražite prostor iza vratiju. Vratite se gore do Lopeza i pitajte ga za baterije za svjetiljku. On ih nema. Vratite se natrag u bunar i stavite ogledalo na zid pokraj užeta. Otključajte vrata ključem od svijeće i uđite. Naći ćete šahovsku figuru koja nedostaje.

RUE JARRY

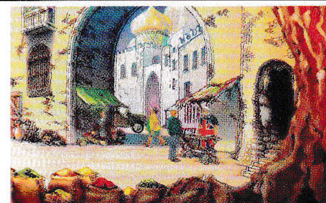
Nakon razgovora s Andreom i Nicole uputit ćete se u Britaniju.

VLAK

Razgovarajte s Nicole sve dok možete. Popričajte još jednom. Ako želite, možete pričati sa staricom. Izađite iz odjeljka (kad pokušate prvi put, pojavit će se kontrolor pa morate pokušati još jednom) i idite lijevo do kraja. Kad vam se gangster ispriječi na putu, vratite se u svoj odjeljak. Vidjet ćete da nema Nicole. Idite u srednji odjeljak gdje su dva pijanca. Razgovarajte s onim koji ne spava. Spomenite Nicole. Otvorite prozor i popnite se na krov. Idite na desnu stranu na sljedeći vagon i spustite se ljestvama. Povucite kočnicu za opasnost. Nakon razgovora s Khanom vratite se istim putem kojim ste došli. Uđite u ruševine crkve. Pretražite zemlju kod lijevog zida nekoliko puta (četiri puta) i naći ćete dosta stvari. Aktivirajte stroj na desnoj strani. Aktivirajte onaj dio koji je bliži Nicole. Dobit ćete polugu. Sa stroja uzmite preostali zupčanik. Stavite zupčanike u oči figure koja je iza Nicole (u svako oko po jedan). Stavite joj ručku u usta. Uđite kroz vrata. Idite na desno. Nakon animacije bacite baklju.



▲ Šahovske figure u grobnici, u Villa de Vasconcellos složite na sljedeći način



Dobro pregledajte štand s kebabom (desnom tipkom miša) sve dok George ne primjeti da čovjek koristi četku iz Wc-a ▶

▼ Krenite desnim hodnikom i skoro ste na kraju



PROHOD

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

Nimalo lakši od prvog dijela, i drugi dio zadaje mnoge glavobolje avanturistima. I opet, za takve objavljujemo ovaj prohod.

KUĆA PROFESORA OUBIERA

Pretražite policu s knjigama lijevo od vas (pretražujete desnom tipkom miša) i naći ćete komad drveta. Klikajte na nj. Polica će se srušiti i ubiti pauka. Klikajte na šipku što viri iz zida da biste se oslobodili. Uzmite Nicoleinu torbicu s poda i pogledajte u nju. Uzmite pikado strelicu. Pogledajte stol za pisanje, njegov gornji dio. Pronaći ćete bocu tequile koju će George popiti. Kad George ispljune crva, uzmite ga s poda. U donjem dijelu stola ćete vidjeti malu ladicu. Pretražite je i naći ćete malu vazu koju također pretražite i dobit ćete ključ. Idite do ormarića pokraj vatre. Otvorite ga pomoću pikado strelice. Uzmite cilindar (uzmite ga pomoću gaća). Na cilindar stavite prskalicu i njome ugasite vatru. Klikajte na vrata. Siđite dolje, pokraj telefona uzmite članak iz novina i pročitajte ga. Pročitajte pismo namijenjeno Lobinaou i nazovite ga (klikajte na telefon). Otključajte vrata i izađite.

KAFE

Popričajte s čovjekom. Na konobara morate klikati dva puta da bi obratio pozornost na vas. Naručite kavu i razgovarajte s njim. Kad Andre dođe, i s njim razgovarajte. Nakon animacije razgovarajte sa žandarom i podsjetite ga na stare dane. Kad zatvori oči, uzmite mu čuturicu.

GALERIJA GLIEASE

Pričajte s gospodinom Glieaseom, a zatim s Laineom (ako mu date malu vazu, bacit će je na pod; vaza ionako nije bitna za daljnji tijek igre). Zavirite u stražnji dio dućana. Laineu dva puta nalijte piće iz čuturice u čašu. Kad padne, idite do sanduka, pretražite ga i uzmite naljepnicu.

DOKOVI MARSELLEA

Idite do prozora na kućici i razgovarajte s čovjekom. Siđite niza stube, uzmite kuku i njome izvadite bocu iz vode. Vratite se do kućice, klikajte na dimnjak, ohladite ga vodom iz boce, maknite kapu s njega i stavite bocu unutra. Kućica će se napuniti dimom, a čovjek izaći van. Spustite se stubama dolje. Uđite kroz otvor na podu kućice i uzmite komad ugljena i kutiju psećih keksa. Izađite iz kućice. Stavite kekse na platformu na lijevoj strani i, kada pas dođe po njih, otkvačite je kukom. Idite stubama do kućice i prijeđite ogradu. Pogledajte znak i pokušajte otvoriti vrata. Popnite se ljestvama. Klikajte na prvi prozor i stavite kuku u ventilator. Spustite se ljestvama i klikajte na vrata. Čuvara pitajte je li to skladište Condor Transglobal te brzo produžite do ljestava. Popnite se po njima i klikajte na bačvu. Čovjek će doći do mjesta gdje je pala bačva, a vi bacite drugu na njega. Siđite i uđite u skladište.



U policijskoj postaji u Quaramontu riješite se osoblja da biste mogli pogledati kartu

U trenutku kad bivši žandar pokrije lice rukama, uzmite čuturicu sa stola



SKLADIŠTE CONDOR TRANSGLOBAL

Klikajte na ladicu i naći ćete ključ. Pogledajte oglasnu ploču. Idite desno i popričajte s niskim čovjekom (pogotovo o ključu). Kad ode, pozovite dizalo (klikajte na tipku) i uspnite se njime na kat. Kad dođete gore, odgurajte sanduk do dizala. Klikajte na prekidač. Pregledajte tragove grebanja kod zida. Otkrit ćete tajna vrata, klikajte na njih i naći ćete Nicole.

Uzmite kipić i odvežite Nicole. Razgovarajte s njom. Uzmite ljepljivu traku koja joj je bila preko usta. Zavežite uže oko kipa, a ljepljivu traku stavite na fotoćeliju dizala. Vratite sanduk natrag, manji stavite na veći i gurnite treći. Klikajte na ručku nosača. Klikajte na uže i stavite ga na kuku. Ponovno pritisnite ručku nosača a zatim na kip. Zamolite Nicole neka vam pomogne. Kad kip razvali vrata, uzmite lisice i stavite ih na žicu. Na kraju ćete završiti u galeriji gdje će vam Andre dati kamen Maja.

QUARAMONTE

Razgovarajte sa sviračima i s Pearl. Uđite u policijsku kućicu i pričajte s generalom Grasentom i s Renaldom. Pokušajte pogledati kartu na zidu. Izađite i razgovarajte s Nicole, idite desno i pričajte s profesorom Oubireom, a nakon njega s Duanom. Pogledajte prozor ćelije. Idite do ureda rudnika i razgovarajte sa šeficom Conchitom. Izađite, razgovarajte s Pearl, a zatim u policijskoj postaji s Renaldom. Razgovarajte s Duanom koji će vam reći da treba detonator. Idite u ured rudnika, pričajte s Conchitom. Izađite i razgovarajte s Nicole o karti u policijskoj postaji. Recite Generalu Grasientu da Nicole želi pričati s njim. Kad oni odu, pričajte s Renaldom o razgledavanju ruševina, izađite i recite Pearl da će je Renaldo odvesti na ruševine. Kad Renaldo i Pearl odu,

hackermanija

TRIPLE PLAY 99

Držite 1+2+3+4 (ne na numeričkoj tipkovnici) i pritisnite jednu od sljedećih kombinacija:
lijevo desno shift alt - komentari sponzora
dolje ctrl desno alt - informacije o stadionu
shitf lijevo lijevo shift - publika se smije
tab shift tab alt ctrl shift lijevo desno - pogađate Home run

HEAVY GEAR 2

Za God mod pritisnite ~ da biste aktivirali mod za chat. Otipkajte:
set camti za god mod
set misiion za završavanje misije

DESCENT 3

Vrijedi samo za demo verziju.

Šifra	Efekt
YUMMYFUNYON	God mod
FREEITUP	ubija sve neprijatelje u rudniku
BLIMPIEBEST	puni štit, energija, sva oružja i 500 projektila
MIGHTYAPHRODITE	postajete nevidljivi

ALIEN vs. PREDATOR

Tijekom igre držite tipku ~ **F12 istodobno i zatim unesite jedan od sljedećih kodova:**

god	god mod
giveallweapons	daje sva oružja i streljivo
light	stvara svjetleću auru oko igrača. Ako otipkate još jednom, svjetlost se povećava
alienbot	stvara AI kontroliranog aliena
marinebot	stvara AI kontroliranog marinca
perdbot	stvara AI kontroliranog predatora
gimme_charge	obnavlja energiju predatoru
observer	postajete nevidljivi
showcoords	pokazuje koordinate igrača

STAR WARS EPISODE ONE: RACER

Za dodatni novac na ekranu gdje kupujete nove dijelove za vaš POD pritisnite SHIFT + F4 + 4 za dodatnih 1000 dolara. Ovo možete uraditi samo pet puta.

GANGSTERS

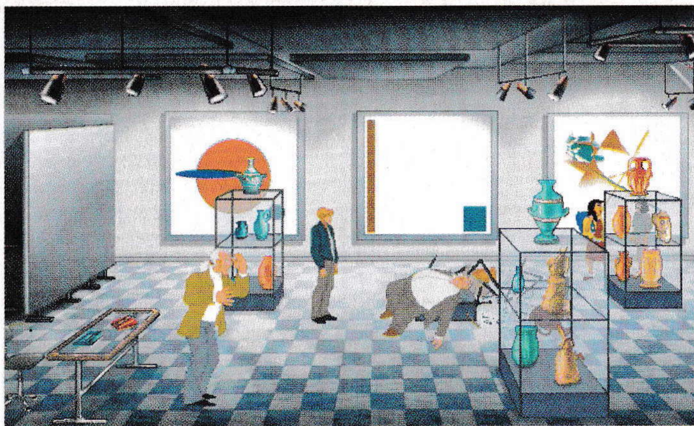
Za dodatni novac na ekranu s lieutenantsima otipkajte "I LOVE HANSON".

EMERGENCY

Za odabir nivoa: tijekom igre pomaknite kursor na Options tipku i otipkajte SIXTEEN velikim slovima. Trebali biste dobiti mogućnost odabira nivoa.

DX-BALL 2

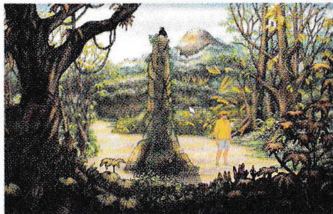
Tijekom igre otipkajte eureka. Čut ćete fanfare, što znači da je varanje aktivirano. Pritisnite lijevu ili desnu strelicu i idite naprijed ili natrag i strelicu za gore ili dolje da biste promijenili postavke ploče. Pritisnite bilo koju tipku za slučajno poboljšanje.



▲ Napijte Lainea da biste mogli vidjeti etiketu na kutiji u stražnjem dijelu prostorije



▲ Stavite marker na vrh stijene da biste ga poslije mogli pronaći pomoću teodolita



▲ Stavite pseće kekse na platformu i kada pas stane na nju, kukom je otkvačite

pogledajte kartu i idite u ured rudnika. Razgovarajte s Conchitom i uzmite detonatore iz ormara. Dajte ih Duanu, uđite u policijsku postaju, u zatvor. Razgovarajte s Miguelom. Renaldo će se vratiti i zatvoriti vas u ćeliju. Sada ćete početi kontrolirati Nicole. Klikajte na televiziju, na lava lampu i na sliku, a zatim pričajte s Generalom. Doći će njegova majka. Ako ne dođe, klikajte na neki predmet pa o njemu pričajte s Generalom. Ponovno ste George. Kad Duan pokuša raznijeti zid, razgovarajte s Miguelom i tražite ga uže. Uže zavežite za rešetke prozora, a drugi kraj užeta (trebate malo pomnije tražiti oko prozora kraj užeta) dajte Duanu.

DŽUNGLA

Uzmite bršljan s drvenog stroja. Bilo koji komad papira iz vašeg inventorija uzmite i stavite ga u grmlje pokraj pumpe. Uporabite kipić na brusnom kamenu koji pokreće vodeni mlin. Razgovarajte s ocem Hubertom. Bršljan stavite na prešu. Stavite okovratnik u prešu i pokrenite je pomoću križa (uzmite križ i onda klikajte na prešu). Vratite okovratnik svećeniku. U selu razgovarajte sa stražarom. Dajte mu kutiju psećih keksa za šamana. Kad se vrati, stavite kamen Maja u kutiju keksa i dajte je stražaru. Imat ćete priliku pričati sa šamanom. Kad se vratite svećeniku, stavite kapu s dimnjaka ispod preše, na prešu korijen i pokrenite je križem. Uzmite kapu dimnjaka i klikajte na ljestve.

KARIBI

Razgovarajte s Bronsonom, pogledajte planove i teodolit. Idite stubama i razgovarajte s dvije starice. Klikajte na ljestve da biste ih podigli, idite dolje stubama do dječaka koji peca (na desnoj je strani). Pričajte s njim. Ponovno pričajte s Bronsonom. Vratite se do starica i pričajte s njima. Vratite se do dječaka Ria, dajte mu crva, pričajte s Bronsonom, ponovno s Riom. On će upecati bicikl. Klikajte na nj da biste dobili unutarnju gumu. Ponovno pričajte s Riom (malo pričekajte) i dobit ćete ribu. Idite stubama. Popnite se na ljestve i stavite unutarnju gumu na štap na kojem nije marker. Siđite s ljestava i stavite ribu na unutarnju gumu. Uzmite crvenu loptu. Ponovno se popnite na ljestve i skinite unutarnju gumu. Stavite je na drvo i crvenom loptom pogodite marker na drugom štapu. Pričekajte Bronsona da se popne na ljestve, pa klikajte na njih. Uzmite marker. Idite do planova i teodolita. Uzmite ih. Vratite se gore do starica i dajte im planove.

LONDON

Sada igrate kao Nicole. Pričajte s čovjekom. Pregledajte ormarić i ponovno pričajte s čovjekom. Kad dođe Oubier, pričajte s njim. Saznat ćete da je drugi kamen (Jaguar stone) ukraden. Uzmite mali ključ iz ormarića gdje je bio kamen. S njim otključajte ormarić pokraj telefona i uzmite bodež. Razgovarajte s čovjekom i dajte mu ključeve. Klikajte na zavjesu. Pomoću bodeža otvorite vrata.

KARIBI

Ponovno ste George na Karibima. U muzeju klikajte na škrinju. Srest ćete Emily, pričajte s njom. Pogledajte sliku na zidu. Ponovno pričajte s Emily. Uzmite pero. Klikajte na kartu i stavite je na stol. Uzmite petrolejsku lampu i stavite je na stol, u Ink Well. Izađite i dajte pero mački. Uzmite komadiće pera, idite do Ria. Pričajte s njim i dajte mu komadiće pera. Školjku dajte Emily, križ koji ćete dobiti stavite na držač pera (pen holder) na stolu. Idite do Ria i pričajte s njim.

ZOMBIE OTOK

Pretražite stijenu, kamen i čamac. Pričajte s Riom, pitajte ga za mrežu. Stavite je na stijenu i popnite se njome.

LONDON

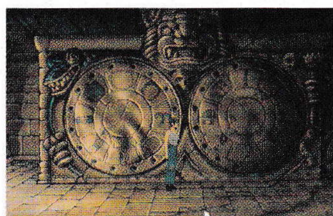
Pretražite Nicoleinu torbicu. Naći ćete ukosnicu. Idite do plavog stroja i ukosnicu uporabite na prorezu za novčice (coin slot). Klikajte na prostor za izbacivanje novaca. Dobit ćete novčić. Ubacite ga u stroj, uzmite novčić i čokoladicu. Idite do vage. Ubacite novčić u nju. Dobite ćete karticu. Uporabite bodež na kontrolnoj kutiji (desno od vage) pa karticu. Pritisnite crvenu tipku. Na semaforu mora svijetliti crveno.

ZOMBIE OTOK

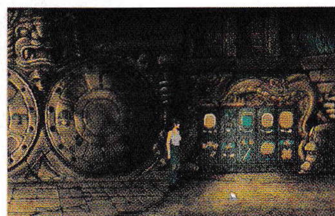
Ponovno ste George. Idite gornjim desnim putem. Doći ćete do močvare. Uzmite trstiku (reeds). Pronađite exit na desnoj strani. Gurnite trstiku u jamu. Vratite se do mjesta gdje ste se popeli. Idite donjim desnim putem. Idite desno sve dok ne vidite vepra. Stavite pikado strelicu u trstiku i pogodite ga. Kad ode, idite desno do kraja i krenite gore. Skinite lijanu s kamenog stupa. Stavite marker u mrežu i sve zajedno stavite na lijanu. Lijanu stavite na stup. Idite gornjim putem. Doći ćete na mjesto gdje ste uzeli trstiku. Opet idite desno. Kad dođete do jame gdje ste gurnuli trstiku, potražite izlaz na lijevoj strani, u visini Georgeove glave. Trebali biste doći na ekran gdje je ravna staza. Idite ravno lijevo. Doći ćete do močvare ali sada ste na desnoj strani. Izlaz je desno, u visini Georgeove glave. Opet ste kod jame ali u gornjem dijelu ekrana. Na desnoj strani postoje tri izlaza. Klikajte na srednji. Na sljedećem ekranu idite samo desno. Sada biste trebali doći do brdašca s kojeg se pruža vidik. Pogledajte inicijale i rupice. Stavite teodolit na rupice. Pogledajte kroz teodolit i potražite marker (na desnoj je strani). Klikajte na nj pa na stijenu iznad. Klikajte na dnu ekrana (prije nego što se pojavi inventar) da biste se vratili u igru. Potražite izlaz na desnoj strani.

DOKOVI LONDONA

Prvo snimite poziciju jer ovdje možete lako poginuti. Kad stražar prođe, klikajte na sanduk lijevo od vas. Kad ponovno stražar prođe (kad bude u ravnini s drugim vratima), klikajte na ljestve. Kad prođe treći put (zastat će kod drugog stražara da malo popriča), siđite i otvorite vrata pokraj ljestava na lijevoj strani i što prije se ponovno popnite ljestvama. Stražar će prići vratima i ući unutra. Siđite, zatvorite vrata i stavite metlu na njih. Pogledajte kroz prozor. Uđite na desna vrata. Klikajte na profesora Oubiera i uzmite kamen iz njegove ruke (to sve napravite brzo). Kad vas vojnik pokuša udaviti užetom, uzmite bodež i klikajte na nj.



▲ Lijevi i desni kotač stroja sa slikama. Kombinacijom slika na oba kotača dobivate jednu od slika s ploča pokraj kotača



▲ Deset ploča sa slikama. Morate spojiti odgovarajuće parove sukladno četirima oslikanim pločama na desnoj strani

ZOMBIE OTOK

Razgovarajte sa svima (dvoje glumaca, kaskader, kamerman i redatelj) sve dok možete. Sa stola uzmite palačinku, pecivo (bun) i sirup. Palačinku namažite sirupom i dajte je kaskaderu. Klikajte na grmlje pokraj kojeg stoji glumica i kasakader. Bacite pecivo u njega. Ponovno uzmite pecivo sa stola i bacite ga u grmlje. Na plaži pričajte s redateljem, kaskaderom i kamermanom. Pogledajte malu kameru pokraj kamermana. Razgovarajte s redateljem.

SELO

Sada igrate kao Nicole. Pričajte s malim čovjekom (Titipoco mu je ime). Klikajte na kamen pokraj bačve. Pokušajte gurnuti bačvu. Zamolite Titipoca da vam pomogne. Uzmite kamen i idite lijevo.

PIRAMIDA

Pogledajte konstrukciju dizala (gantry). Uzmite uže i recite Titipocu da ga odnese gore. Kad se vrati, svežite uže o osovinu stroja. Bodežom prerežite crijevo za gorivo (fuel line) na generatoru. Uzmite cilindar, stavite ga ispod cijevi iz koje ističe gorivo. Cilindar odnesite do stroja i nalijte gorivo u nj (klikajte na fuel cap). Pritisnite crvenu tipku. Povucite polugu. Razgovarajte s Titipocom. Stanite na dizalo i recite Titipocu da povuče polugu. Na vrhu piramide uzmite redenik sa streljivom. Spustite se dizalom dolje. Krenite lijevo prema stražarima. Pričajte s njima. Uzmite baklju. Idite do Titipoca i recite mu da zapali baklju. Bacite je na lokvu goriva pokraj generatora. Bacite streljivo u vatru. Na vrhu klikajte na Grasienta. Bodežom oslobodite Georga. Unutar piramide pokušajte povući prvo jednu polugu pa zatim drugu. Zamolite Georga za pomoć.

STROJ

Sada slijedi jedina mozgalica. Sastoji se od tri dijela: dva velika kotača sa slikama, deset oslikanih ploča i skroz desno, ispod figure, četiri oslikane ploče. Slike na te četiri ploče kombinacija su dviju slika s lijeve strane, a svaka od njih sastoji se od dviju slika na kotačima (svaka na jednom kotaču). Kad složite kombinaciju na kotačima, pritisnite ploču (jedna od deset ploča desno od kotača) sa slikom koja odgovara kombinaciji. Kad pritisnete i drugu ploču, pritisnite i ploču skroz desno koja odgovara kombinaciji dviju ploča koje ste prije toga pritisnuli. Da bi se vrata otvorila, morate pritisnuti sve četiri ploče na desnoj strani.

Kao George uzmite baklju i zamolite Titipoca da je zapali. Povucite polugu na zidu. Kad padnete, uzmite baklju s poda i zapalite onu na zidu. Povucite polugu i idite lijevo. U sljedećoj prostoriji prvo povucite desnu polugu, a zatim lijevu. Izađite i vratite se hodnikom u prostoriju iz koje ste došli. Idite stubama na lijevoj strani. Povucite polugu i nastavite dalje niza stube. Prođite kroz vrata. ◀

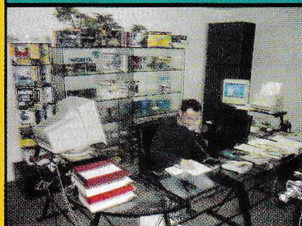
HACKER CLUB

club Hackerovih pretplatnika



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

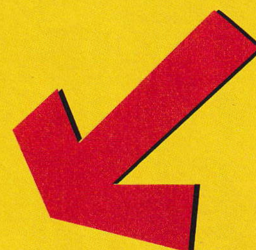
GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
AUTRONIC  **Gruška 22** **tel. 01/ 6153-500**	Autronic je tvrtka u kojoj uvijek možete naći najnoviji hardver. Najbolji dokaz toga su i brojne recenzije njihovog hardvera što ih možete čitati u svakom broju Hackera. Tako u ovom broju donosimo recenziju IBM tvrdog diska, Matrox G400 kartice i jednog kućišta. Dođete li u novouređene i prostrane Autronicove prostorije u Gruškoj ulici s Hacker club iskaznicom, dobit ćete jedinstven popust – 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!
POPUST	**10 %**
ZOLA  **Nova cesta 115** **tel. 01/ 3095-153** **Trg senjskih uskoka 8**	Suradnja Zole i Hacker cluba se nastavlja. No, ne samo to. Ona i napreduje. Uza staru trgovinu na Trešnjevačkom trgu, koju dobro poznajete, tvrtka Zola otvorila je još jednu - potražite je na adresi Trg senjskih uskoka 8. Smještena točno preko puta Velesajma, uvijek je pri ruci onima iz Novog Zagreba.
POPUST	**5 - 10 %**
ALGORITAM  • **Hotel Dubrovnik, Gajeva 1 tel. 01/ 422-896** • **Importanne centar, tel. 01/ 457-3128** • **Knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8, Dubrovnik tel. 020/ 426-431**	Tvrtka koja je krenula u lokalizaciju igara i do sada lokalizirala velik broj naslova. Naslov koji će ovaj mjesec dignuti prašinu svakako je Tiberium Sun. Igra koju smo očekivali cijele godine i koja radi i na slabim računalima napokon je tu. Članovi Hacker kluba imaju na sve igre u Algoritmovim trgovinama 4% popusta.
POPUST	**4 %**

GDJE KUPITI	ŠTO KUPITI
MACRO-MICRO  **Drenovačka 7** **tel. 01/ 3095-033**	Ako vam se istrošio toner, ne bacajte ga. Odnesite ga u Macro-Micro da vam ga napune i usput razgledajte bogatu ponudu kompjutorske opreme na koju dobivate 5% popusta ako ste član Hacker kluba. Napokon, Macro-Micro se preselio u nove prostorije, adresa je Drenovačka 7, točno preko puta njihove stare trgovine. Veći prostor znači i veću ponudu, što je dovoljan razlog da svratite.
POPUST	**5-10 %**
CONTINENTAL MEGASTORE  **Savska 9** **tel. 01/ 4829-551**	U Continental Megastoreu se uvijek nešto događa. Uz veliku ponudu audio i video naslova, ovdje se prodaje i velik broj kompjutorskih igara na koje ćete dobiti popust od 5%. Trebate li neku od njih, bilo za PC, bilo za PlayStation, ili, možda, neki prijeko potrebni igraći hardver, Megastore je mjesto za vas. Smješten točno nasuprot hotelu Intercontinental, Megastore je lako naći.
POPUST	**5 %**
INFO GAMA  **Počiteljska 4** **tel. 01/ 3098-302**	Trgovina Info Game nije velika, ali je krcata robom. Najnoviju je robu tu lako naći pa i naš hardver recenzent tu često navraća. Čitate li recenzije hardvera, vidjet ćete da uvijek donosimo i nešto iz Info Game. Trenutačno je Info Gama rekorder sa svojih 13% popusta članovima Hacker cluba za gotovinsko plaćanje.
POPUST	**13 %**

S HACKER CLUB ISKAZNICOM KUPUJE SE JEFTINIJE

PRETPLATI SE i OSVOJI

HACKER T-SHIRT





5 najsretnijih novih pretplatnika osvojiti će Hacker T-shirt

PRETPLATI SE I POSTANI ČLAN HACKER CLUBA

PRETPLATA *na Hacker*

◯ 6 BROJEVA 180 kn	*Ime i prezime / naziv tvrtke*
	ulica i broj
	mjesto
◯ 12 BROJEVA 360 kn	*tel/fax* *poštanski broj*
	JMBG / matični broj tvrtke
	datum *potpis*

NAČIN PLAĆANJA

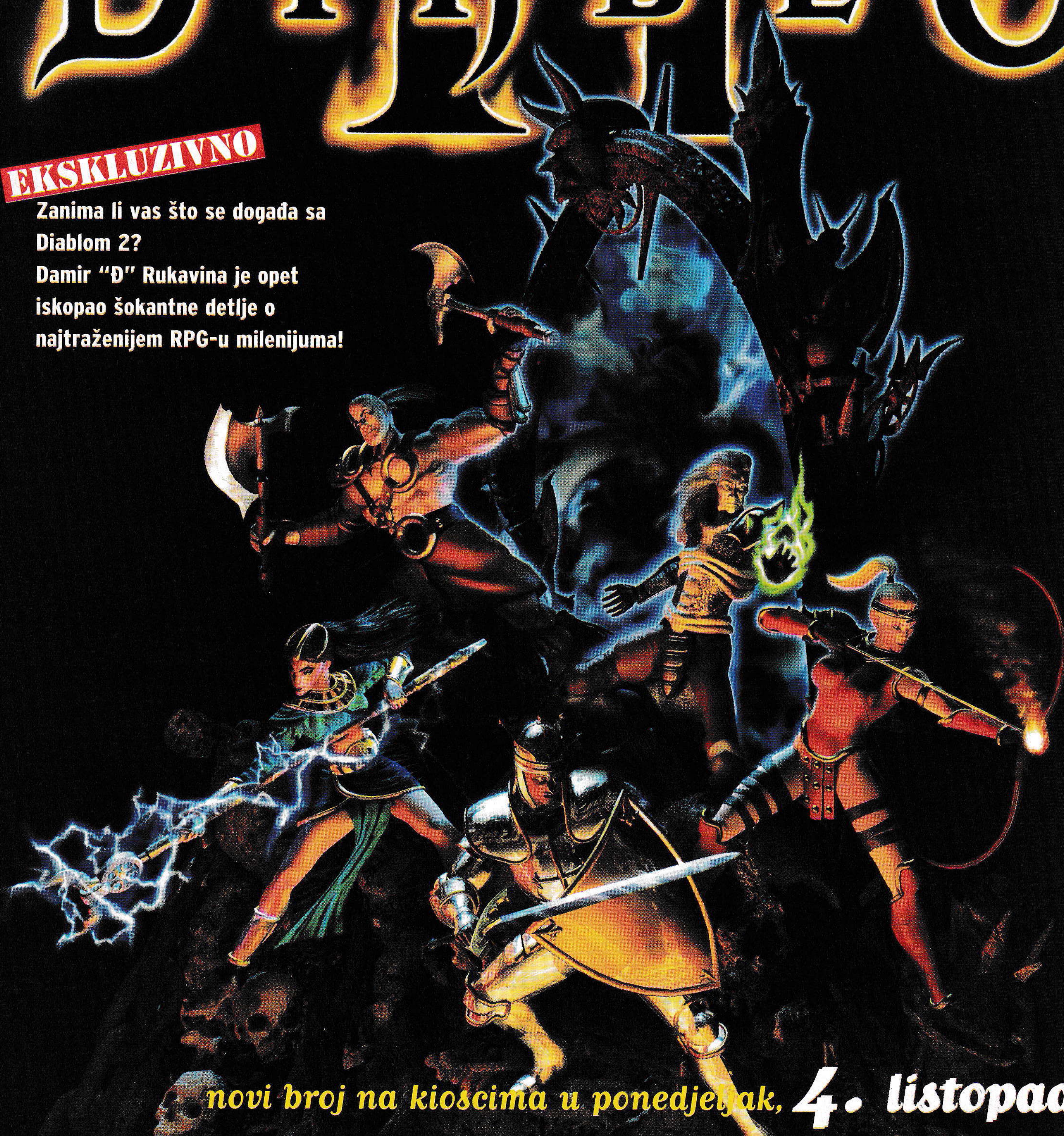
◯ *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*
+ 25 kn (troškovi poštarine)

◯ *uplatom na žiro račun*
30105-603-28346
svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Press d.o.o., Petrinjska 11, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

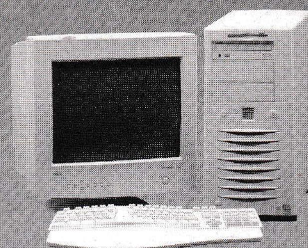
◯ *kreditnom karticom*
◯ **American Express** ◯ **Diners Club**
◯ **EuroCard MasterCard** ◯ **Visa**
broj kartice ....
kartica vrijedi do ....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h).
Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE (Branka Tadić) na naše telefone: 01/435 179, 427 883, 429 810

U SLJEDEĆEM BROJU



Potražite nas na novoj internet adresi
www.janus.hr/hacker



Multimedija

CRTA I PIŠE GORAN STANČI

